no.533
1997年1/1-15
アミューズメント通信
JANUARY 1-15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

論潮

不当な制限廃止へ

風営法による「八号」規制の問題

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中はご愛読、ご支援いただきまことにありがとうございました。本紙は未熟な業界紙ではございますが、業界紙としてあるべき正しい立場や内容など探し求めながら努力を重ねてまいりました。さらに本紙が皆さまがたに必要な情報を〝分かりやすく正確に〟をモットーにお届けできるよう努めていく所存ですので、一層のご愛読、ご支援をお願いいたします。

＊　＊　＊

二〇〇〇年から始まる二十一世紀に向けてあと三年という世紀末になったが、日本の経済、政治レベルは国際的に指導できる米国に比べてはるかに遅れており、国際社会にあっては言語の違いなど差し引いてもいぜんとして不利な状況にあることは否定できない。資本の自由化、規制緩和などは資本主義経済では当然のことであるし、公務員は公僕として国民に奉仕するのが民主主義の基本であるが、日本ではこうした方向性が見失われがちであることが、それらの大きな原因となっていると考えられる。

形だけの会合には参加する意味はないし、時間の浪費につながるというわけか、米国の株主総会では株主とのコミュニケーションにさまざまな工夫がなされ、企業情報も早く、そして広く公開される。この情報公開のありかたは連邦や州の政府、地方自治体でも当然のこととなっている。新聞やテレビなど報道機関は政治に直接関与せず（審議会などの委員にも加わらず）、第三者としての報道に徹する。そうした米国の社会がすべて完全にうまく行っていないにしろ、日本のレベルからするとはるかに優れていると言わざるをえない。こういう点で日本は大きなハンディキャップを持ったまま、それを克服する具体的なプランもなく国際社会の一翼を担っているのが現状である。

米欧各国の現状

アミューズメント（AM）業界ではどうか。この業界は硬貨作動式の娯楽機械が十九世紀の終わりごろ出現したのを一方の始まりとし、行楽地の遊園設備が長年かけて発展して十九世紀中に各地に遊園地が形成されるようになったのをもう一方の始まりとすることができる。コインマシンはその後隆盛したジュークボックス（自動演奏機器）と、ただ楽しませることだけを目的としたアーケードゲーム機に分かれて発達したが、遊園施設、小型乗物機を含め、これらのAM機は純粋に人を楽しませることを目的に開発され、今日あるような市場を形成するまでに発達してきた。これらは勝つか負けるかを賭けるという勝負事、偶然の遊技の結果を争うようなギャンブル遊技とはまったく異質のものである。

ところが、遊技と言えばギャンブルだという固定観念が長年はびこってきたために、ギャンブルとは異質のものとして発達してきたAM機オペレーションを、ギャンブルを抑制するためという理由のもとに規制することになったのが、八四年の風営法改正である。この立法は日本のAM機業界を不当に制限することになり、発展を阻害するものとなった。

米国では、ピンボール機（フリッパー以前のアーケードゲーム機）がギャンブル機化した四〇年代の失敗から、長年ピンボール機は制限されてきたが、それ以外のアーケードゲーム機、七〇年代からはじまったTVゲーム機などは無制限で、これらのAMゲーム機を置くアーケード（AMゲーム場）はなんらの規制も加えられていない。一方ギャンブル機に関しては、連邦法と州法で厳しく規制されており、AMゲーム機とギャンブル機の区別が完全に出来上った。

英国、ドイツ、スペインでは二回の賭け金、当たった場合の賞金がそれぞれ少なく制限されている、いわゆるAWP機がアミューズメントの名称の下で導入され、遊技場と言うとこれらのギャンブル機を設置営業する射幸遊技場を指すほどになっている。これは日本のパチンコ遊技場と本質的には同じで許可営業となっており、未成年者が入場することができない。ただパチンコ遊技の場合景品提供までしか許されていないのに対し、AWP機では現金が払い出されるという違いがある。AWP機が容認されている国では、AMゲーム場の発達は非常に遅れ、規模も小さいままだ。

これに対しフランス、イタリアではギャンブル機はAWP機を含め一切許されず、もっぱらAMゲーム機だけの市場となっている。

国際的な開発力

AMゲーム機とギャンブル機は本質的に異なるが、混同しひとまとめに「遊技設備」とする風営法の見方ももちろん可能である。しかし、そのためにAMゲーム機の発達が阻害され、AMゲーム場が不当に制限されてよいということにはならない。

日本のAM機は、TVゲーム機、アーケードゲーム機、乗物機を含め開発水準は国際的レベルにあるが、不必要な規制がオペレーションに対し長年加えられており、大きなハンディキャップになっている。さらに今年から、国民が合意していない消費税率アップがある。果してこれでよいのか。

新年あけましておめでとうございます

簡単にオリジナルシールが作れる!!

好評発売中　マジカルトレイン　特許出願中

W1040・D1600・H1770

※イラストは実際と異なる場合があります。

販促キット発売中!!
●背景画
●POP
のぼり旗

ジャイアント ドラえもん
©藤子・小学館・テレビ朝日
W1350・D1400・H2020mm

ビューロランドでだいぼうけん
マジカルパンプキン
NO-87-08-20-04
©1976,1988,1993 SANRIO CO.,LTD.

W1580・D1640・H1950mm ㈱カプコン

わくわく
ウルトラマンレーシング
©円谷プロ・W1200・D1950・H1890mm

㈱セガ・エンタープライゼス

子どもたちの「遊びの世界」を知っている
HOPE
株式会社ホープ
本社工場　〒211　川崎市中原区今井上町50番地　Tel.044-722-6141(代)　Fax.044-711-2779
関西営業所　〒618　京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地　Tel.075-957-5613(代)　Fax.075-957-0313

CAPCOM

偽りなき幻想（いつわ ファンタジィ）

ここは異世界、
魔獣の地。
剣をとれ、
拳をふるえ。
君の神秘を
解き放て。

FANTASY

WARZARD™

ウォーザード

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

CP SYSTEM III 第1弾

◆モンスターと闘う（シナリオモード）＋（対戦格闘アクションモード）。2つのモードが楽しめる!!
◆（シナリオモード）でパスワード入力、キャラの経験値でレベルUP。キャラがどんどん強くなる!!
◆最新鋭CP-SYSTEMⅢが可能にした、超美麗グラフィックが観るものを圧倒する!!

画面は開発中のものです。

販売のご用命はAM販売事業部／レンタル・リースのご用命はレンタルグループまでお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン

＜AM販売事業部＞ ●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3633 FAX.(06)920-5133
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタルグループ／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号　TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

新年展望

先端産業牽引する業界

中山隼雄 ㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

昨年は日本経済が停滞してから五年目の年でした。この長期の不況の中でも若干の個人消費の伸びが見られ、ようやく回復の兆しを見せております。しかしながら今年は消費税が五%となることが予定され、個人消費に少なからずマイナスの影響を与えることは避けられない見通しであります。このことは、日本経済全般はもとよりわれわれの業界に重大な影響を与えることが懸念されます。

さて、こういった厳しい現状にわれわれアミューズメント業界は、どうやって立ち向かっていくべきでしょうか。そのためには、長期の不況から成長期に入ったアメリカ経済の現状を参考にすべきであると思います。

まず、最近のアメリカ経済については、情報関連の新産業の活性化が牽引役になっています。この情報関連の新産業は、いくつかのベンチャー企業にリードされておりますが、顧客ニーズを満足させるハイテク機器および先見的な視野に立ったソフトを創造することによって成功しております。そして、わが国でも、昨年から「ベンチャー・ビジネス」、「ベンチャー・キャピタル」などの言葉が新聞や雑誌を賑わしておりますが、このような新しい市場を開拓する産業の台頭は、わが国でも待ち望まれています。

情報通信などの規制が徐々にではあるが緩和されてきたこと、ネットワークをはじめとするマルチメディア時代におけるコンテンツ(ソフトウェア)の重要性の認知等、新しい産業が勃興する機運は徐々に高まってきております。新産業の興隆が期待され、かつそれが可能な環境が整ってきている今、われわれアミューズメント業界はどのような役割を担うべきでしょうか。

そもそもアミューズメント業界は、従来の基幹産業が繊維・鉄鋼から自動車や家電製品にシフトしながら、それら生活インフラが全国民に行きわたった後で、余暇時間に楽しみを消費するという産業を興し、現在まで拡大し続けております。また、近年では余暇ばかりでなく、マルチメディア事業などではゲームを基礎にしてインタラクティブ・エンターテイメントの可能性を引き出し、ネットワーク時代のコンテンツの核になるなど、これからの産業を牽引していく役割を担っております。

最先端技術をいかに取り込み、自らのノウハウとして蓄積・応用し、画期的なアイデアを付加して「新しい遊び」として社会に提供し、新たな市場を形成していくことが、アミューズメント業界に期待される産業としての役割であり、社会的な存在意義なのではないでしょうか。

新市場の創造は確かに難しい課題ですが、昨年いくつか出現した新型アミューズメント施設や「プリント倶楽部」などの自販機ビジネスは、新しいアミューズメント施設のあり方に一石を投じたと感じております。またこの数年来、CG、VRといった先端技術は既にこの業界のメインストリームとなっており、業界としてさらなる技術のボトムアップが必要であると思われます。市場環境は依然厳しい状況ではありますが、新しいビジネスの芽や可能性を創出し、育成していく余地はまだまだあると思われます。

グローバルな視点に移せば、昨年よりわが国のアミューズメント機器および施設は世界各国の要望に応え、それぞれの地域で進出を果たし、新市場を創出しました。そしてなにより昨年末には、JETROのご協力により初めて海外でのAMショーを香港で開催し、成功裡に終えることができました。このような海外市場開拓への挑戦は、今年一層加速することでしょう。またこれに付随し、諸外国でのコピー問題やアミューズメント施設の適正な運営にも、相当の注意を払っていかなければならないと考えております。

国内におきましては、引き続き協会活動として規制緩和に力を入れて参り、新しい事業の発展の可能性を開拓していきたいと思っております。

このように今年も解決すべき課題が多いものの、新しいアイデアが現状を改革し発展させていくと信じ、われわれAM業界が日本経済の牽引役として他産業の先陣をきって進んでいきたいと思っております。

業界の発展と皆様のご健勝を祈念いたしまして、年頭のご挨拶とさせていただきます。

AsahiSeiko
あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER
MODEL AC-1000T
MODEL AC-2000T
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンク約3000枚(100円硬貨換算)を収納。新たな利用方式を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

COIN DOOR
MODEL DLD-WD
両ドアを強靭なアルミダイカスト製にし、三点カムロック方式を採用することで防犯性、安全性を高めたキャッシュボックスを装備したコインドアです。
コイン収納枚数は 3,000枚。カラーはご希望の色に塗装致します。

ELECTRONIC COIN SELECTOR
MODEL AD-922E
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円(700枚)
補助ヘッド仕様により1500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分

CARD DISPENSER
MODEL CD-200
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの送出を防止する逆転ローラーの採用で、あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。
オプションのカセット使用によりテレフォンカードの厚さ1000枚の積み上げも可。

謹告 お客様各位
当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の勧則規定が適用されます。
弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。
ホームページアドレス http://shop.fsi.co.jp/asahi/
★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。
本社 〒107 東京都港区南青山2-24-15 TEL.03-3401-6181㈹ FAX.03-3406-7420
信頼と技術のふれあい AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

新年展望

時代の変化、規制に対応

辻本憲三 ㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)副会長
株式会社 カプコン・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。本年も業界各社のますますのご発展と、関係各位のご健勝を心から祈念申し上げます。

昨年は日本の経済界は変化の読みにくい年であったといわれます。企業の収益力は、既存の枠組みの中においては、軒並み弱体化しております。さらにこの四月からの消費税率五%への引き上げにより、消費者の購買意欲に水を差すマイナス効果も予想されます。本年も、消費者の動向および経済全体の変化が予想しにくく、さらに厳しい環境であろうということが想像に難くありません。

このような経済環境の中では、従来のやり方や慣習を踏襲し、過去の経験に頼る実績の積み上げ方式では何の役にも立ちません。刻々と変化をとげる周囲の状況に敏感に対応し、スピード豊かに常に新しいサービスや価値を自ら生み出す工夫を続けなければ生き残れない時代なのです。社会のデジタル化は凄まじい勢いで進んでおりますし、そこにおける企業のあり方も再度問われ直されているのであります。

家庭用ゲーム機の世界では、32ビット機、64ビット機の普及も進み、業界全体が玩具からマルチメディアへの脱皮を見据えて、根底の部分に至るまで日々変革を迫られております。一方、アーケードゲーム機の世界では、よりハイテクなソフト、ハードの技術が開発されているものの、なお多くの問題を抱え込んだままなのが現状であります。例えば、風営法の規制により店舗営業をする上で、ユーザーの変化に対応しにくい面が多く、これが足かせになっているところも見受けられます。確かに、テーマパーク的な大型店舗においては新しい工夫が存在し、将来の発展の可能性を多く秘めているように見受けられますが、長期的に見てそれだけが打開策であるとは到底考えられません。現在の状況が続けば、日本のアーケードゲーム機のマーケットは実質的に縮小を続けるのではないかと心配をしております。

そんな閉塞感が漂う中、皆様のJAMMAに対する期待の非常に大きいことを感じます。業界全体としても、お客様に対してよりサービスの行き届くシステムを目指さなくてはいけませんし、個々のレベルでも常により良いサービスの提供を目指す必要があります。

世界に目を向けますと、特にアジアマーケットは成長の要素が大きく、規模も巨大なものになる期待があります。確かに、これらの国々の中にはゲーム文化に対する温度差がありますが、今後さまざまな問題の解決に伴い、われわれの業界の成長、発展の大きな要素になると確信しています。

このような期待と将来を見越して、JAMMAではJETROと共同で昨年十一月に初めての海外AMショーを香港にて開催いたしました。結果として会場規模は東京でのAMショーの六分の一ながら、東京の六〇%に当たる一万人以上の来場者があるなどの反響があり、最終日には超満員の状態となりました。アジアの熱い視線を強く感じるひとときでありました。

二十一世紀はソフト産業の時代であると言われます。われわれも、業界内外の努力により、今後とも成長を続け、五年後、十年後には日本の産業の基幹を担う存在とならねばなりません。ソフト屋、ハード屋という言い方をさせていただけば、われわれの業界はすべからくソフト屋の世界であります。何もプログラムを書くからソフト屋というのではなく、どういう楽しみを提供できるのかという発想を枠にはめ込むことなく追求することが、常に要求されてきたからであります。

われわれの業界のお客様は、厳しくわれわれに評価を下します。彼らを魅了するものは、店舗で提供されるサービスすべてに言えることですが、テクノロジーそのものではなく、われわれの供給する楽しみ、娯楽というコンテンツそのものなのです。われわれは、娯楽に対するノウハウをもっともっと蓄積し評価をする必要があります。現在の経営理論では最も分析のし難いその部分こそが基礎となり、われわれが発展を続けてきたことを理解し、次の時代へと備えることが必要なのであります。

今後とも、AM産業全体の一層の発展を目指して、日本国内での努力はもちろん、世界各国の産業の育成に協力をして、一歩づつ問題の処理と対応を重ね、工夫をしていかなければならないと思っております。また、私自身この業界においてお客様に楽しさや感動を提供できる喜びを胸に、本年も業務に取り組む所存であります。

最後になりましたが、皆様には今後とも変わらぬご指導ご支援をお願いするとともに、本年が皆様にとりまして繁栄と躍進の年であることをお祈り申し上げ、新年のご挨拶とさせていただきます。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながら
ベールを脱いだ王者の極!!

HEXA PRESIDENT

ラッキークレーン DX
さらに使いやすくなり新登場
75φ、100φカプセル景品対応

LUCKY CRANE DX

ターフチャンピオン
中型の本格的競馬ゲーム
リアルで迫力ある展開!!

TURF CHAMPION

ニュースーパーフィーバー
独自のテストモード搭載
裏面レール部一体構造!!

NEW SUPER FEVER

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

新年展望

力を結集し事業繁栄を

入江昭造
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

皆様には、ご家族お揃いで、すがすがしい新年をお迎えのこととお慶び申し上げます。また昨年は、AOU活動に各都道府県協会の会員の皆様の絶大なるご支援を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて昨年は「閉塞」が、はやり言葉でしたが、人々の消費生活は「つつましく」から「節約」を超えて「窮屈」へと移り、「閉塞感」が〝体感温度〟の状況にありました。

厳しい世相を反映して、人々が娯楽への出費を抑えた当然の結果として、娯楽産業、とりわけ私どもゲームセンターへの客足も鈍り、業界の経営は押し並べて減収で推移し、「閉塞状況」に置かれました。

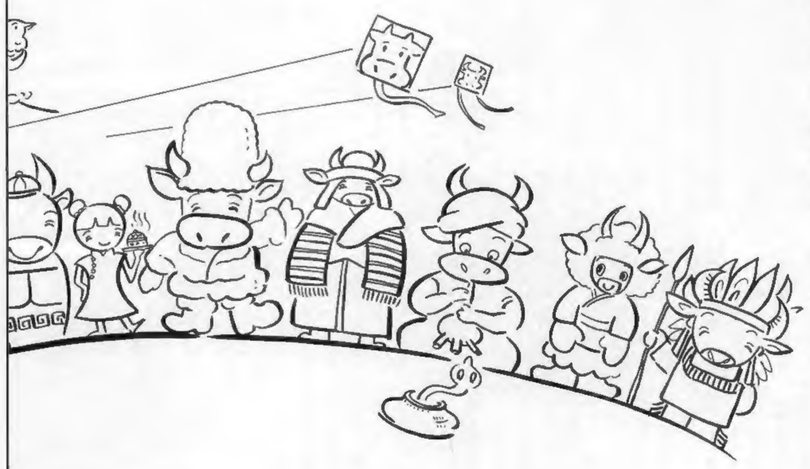
AOUでは、業界を取り巻く厳しい情勢の時にこそ、関係行政機関や団体、業界の兄弟関係にある㈳日本アミューズメントマシン工業協会、日本SC遊園協会などと密接な連絡と協調を保ちながら、健全娯楽をめざした「店舗管理者研修」や「対人式カジノゲームの排除」、事業の繁栄をめざしての「ゲームの日のイベント」「経営者セミナー」などの諸施策を推進してまいりましたが、お陰で「ゲームセンター」に寄せる人々の信頼も、着実に高まりつつあるものと思われます。

事業の発展を期しての一施策としまして、昨年十一月二十六日、警察庁生活安全局生活環境課長に「景品価格の改定」方を要請しました。警察庁からは、「改定の時期にはない」との見解を示されましたが、その実現に向けて努力してまいりたいと思います。

本年の経済情勢、消費生活には、「明るい展望」を期待する材料は少ないようです。業界にとりましても「辛抱が肝心」の時期と思われますが、一方では、経営の厳しい時こそ社会の人々から、ゲームセンターのあり方について真価が問われるのではなかろうかと考えております。

そこで本年は、皆様のご支援の下で、「明るく楽しいゲームセンター」の創造をめざして、健全営業を重点にした各種の活動を進めるとともに、ゲームセンターの事業者に対しまして各都道府県協会への加入、景品の製作・販売事業に関係する人々にAOUへの参加を呼びかけるなど、会員および組織の充実強化を図って、ゲームセンターに関係する人々が力を結集して事業の繁栄に寄与できる仕組みを作ることができればと願っております。皆様の一層のご支援をお願いいたします。

終わりに、アミューズメントに関係される方とご家族ご一同様のご多幸とご健勝を祈念して、年頭の挨拶といたします。



中古ゲーム機高価買い取りします!
たとえば…
デイトナUSA(TWIN) ¥800,000
バーチャーコップ2(DX) ¥400,000
スポーツフィッシング2 ¥500,000
●引き取り運送費無料 ●お支払いは引き取り後3日以内振り込み
●お気軽にお電話下さい。担当：松永
0120－007477
※アミューズメントオークション日程
1月18日(土) 大阪〈中継 香港〉 500台
1月25日(土) 東京〈中継 大阪〉 500台
2月20日(木) 東京〈中継 AOU会場〉 400台
住所 東京会場 千葉県船橋市潮見町12-2 ㈱ナカノ商会内㈱ケイアンドユウ
大阪会場 大阪府門真市下島頭409-1 ㈱三協内㈱ケイアンドユウ
□流通の革新ーハイテクふんころがし
株式会社ケイアンドユウ
〒577 大阪府東大阪市長田西3－23 TEL 06－748－2513 FAX 06－748－2506

RV-CAR
大型バッテリーカー
最小回転半径：4.0m
単両総重量：500kg
最高速度：20km/h
乗車人員：4名
登坂角度：7°
長さ×幅×高さ：3060×1150×1770mm
進歩はいつも朝日から……
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
本 社：徳島県徳島市東沖洲2丁目26-13 〒770
TEL.0886-64-6190㈹ FAX.0886-64-6191
営業本部：大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 〒599-03
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

新年展望

規制撤廃をあきらめず

川楠俊太郎
AOU近畿地区協議会会長
株式会社 ユウビス・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。旧年中はひとかたならぬご厚情を賜り、深く感謝申し上げます。

長引く不況の中、昨年は一部で景気回復の兆しが見え始めたとも言われましたが、経済環境は一向に好転せず、政治的にも総選挙による新体制に不況打開へのテコ入れを期待しましたが、結果的には従来と変わらない流れになりそうな気がいたします。

AM業界においても、期待されたTVゲームの売上げが伸び悩み、期待感だけが先行した一年でした。また「プリクラ」がブームとなったとは言え、他のアーケードゲーム機の落ち込みをカバーするまでには至らず、今やオペレーターは景気が悪いことに慣れてしまったような感さえあります。

「プリクラ」ブームは〝インベーダー〟〝クレーン〟に続く社会的現象として、後世に残るものと思いますが、過去の例が示すように〝ブーム〟と言われた時は近くその寿命が尽きることを意味します。その後の運営をどうするのかを、今のうちに考えておかなければなりません。

しかしオペレーターには、売上げは機械次第という考え方が根強く、低迷打開への方途などを考えることを放棄してしまっているようにも見受けられます。好況ならともかく、不況が続く今、機械だけに頼る商売に限界を感じます。これまで何も考えずにやってきた業界が、何かを考えなければいけない時に来ているのではないでしょうか。

機械に期待できない状況下では、プラスアルファとして接客が重要な要素になります。機械の面白さと接客による快適さがあれば、楽しい雰囲気を提供できます。

ところが機械に頼るあまり、売上げだけを追いかけてプライズマシンの景品の高額化に走る心ない業者もいますが、これは業界の健全な発展を阻害する行為とも言えるでしょう。景品を使わずに純粋な遊びだけを提供するのがAM機の本来の姿であると思いますが、景品提供機以外のゲーム機が低調な今、景品に頼らざるを得ないというのも事実です。一級のSFアクション映画のように、その世界にのめり込んでしまうようなTVゲーム機が常にあれば、景品などは不要となるでしょう。

もう一つ、健全な発展に障害となるのは遊技機賭博、とくに〝カジノバー〟の急増です。これは私たちの関与するところではありませんが、警察の取り締まりにも歯がゆさを感じるばかりです。AOUでは先般、対人ゲーム台を排除する自主規制を決めました。これは賭博業者と一線を画すとともに、私たちが賭博とは無関係であることを警察に示すという意味もあります。

私たちが賭博業者と同じ八号営業であることに憤りを感じるのは私だけではないと思います。賭博遊技機を風営法で規制するのは当然ですが、子ども楽しめるAM機まで規制するのは基本的になじまないと思います。やはりAM機への風営法規制は撤廃すべきであります。ただ業界内では現在、規制撤廃を叫ぶ声がほとんどなく、あきらめているような状態になっているのは残念でなりません。

これは私の〝初夢〟として言わせていただけるなら、賭博や少年非行とは関係のない健全営業であることを証明した上で、AOUの会員傘下の店は規制対象外となることを望みたい。そのためには当然、AOU会員傘下への入会も厳しくチェックすることが前提となります。

AM業界はまだ固まっておらず、今後もさまざまな地殻変動を繰り返しながら発展を遂げていくものと予想されます。現在はまだ過渡期にあると見た場合、淘汰されながら新しいものへと移り変わっていく中で、固定概念を捨て先行きを見据えながら、人々に楽しみを与えていくことを基本として対応していかなければ、不況の波を乗り越えていくことは難しいかと思われます。

AM業界が無限に発展していくことを信じつつ、今年が皆様にとって繁栄と躍進の年になりますよう心から祈念申し上げます。

SANWA'S PARTS
新発売
リードスイッチ付押ボタン "はめ込み"タイプ(OBSF-30RG)
"ネジ"タイプ (OBSN-30RG)
今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50～100万回（3ヶ月位）でしたが、当社の"RG"シリーズは、300万回以上の長寿命（1年位）!!!
（ケースも頑丈になりデザインも一新しました）
簡単に言ってしまうと、"RG"シリーズが1個壊れる間に、今までのスイッチは5～10個壊れるということです。ボタン1個壊れてゲームを止めている間の"損"、メンテナンスに要する費用等を考えれば、"RG"シリーズは"得"と言えます。

今までのスイッチ			新しいスイッチ		
DC12V	100mA	50万回以上	CD12V	5mA	300万回以上
DC5V	10mA	100万回以上	DC5V	10mA	500万回以上

SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL：03-3959-6611 FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261 FAX：03-3554-2232 TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

大型機 高く買います。
●デイトナUSA(ツイン)
●セガラリー・チャンピオンシップ(ツイン)
●アウトランナーズ
●スズカ8アワーズ 2 他
安く売ります。
●ニューUFOキャッチャー
●アストロシティ
●バーサスシティ 他
※即金で買い取ります。
引取り、見積り無料！
電話、FAXでお気軽に!!
TY 株式会社 トーヨー
〒545 大阪市阿倍野区昭和町 1-19-21
TEL：(06)628-2136 FAX：(06)624-3987

新年展望

時流に応じた体質改善

内田 博
日本SC遊園協会（NSA）会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。

皆様には、今年も希望にあふれた、素晴らしい新春を迎えられたことをお慶び申し上げます。それにいたしましても、年のせいでしょうか、一年経つのがあまりにも早すぎるように思われてなりません。

さて昨年は、景気は緩やかな回復基調にあると言われ、業種によってはかなり好調なところもあったようですが、肝心の私どものオペレーター業にあっては、依然として、ここ何年か低迷そのもので、努力はしていても、既存店ベースでは平均して売上げが前年比を割り、先行きが案じられる始末でした。協会の景品など斡旋事業においても前年比一〇％の減少となり、業況の低迷を垣間見せるものになっております。

とくに四月からの消費税アップも加わり、残念ながら、これからもこうした情況は続くものと覚悟せねばならず、過去の数字を夢見ることなく、時流の変化に対応した自社の体質改善を急ぐ必要があるのではないでしょうか。

業績不振の原因は、よく言われるように、家庭用TVゲームの普及、客を魅了する新機種の不出現などが挙げられますが、何と言っても地域内のAM施設の供給過多という構造的な問題があるように思います。

人気ゲームが登場すれば、いち早くそのブームを呼ぶ一方、どこもかしこも一斉に設置され、どのロケーションに行っても置いてある機械は同じになってしまって、結局はプレイヤーに飽きられるのも早まり、次の画期的な新機種が出現するまで沈滞してしまうことになります。路面店よりもSCロケーションのほうが落ち込み度が浅いとは言え、同じ影響下にあります。もし機械は大差がないとすれば運営方法で差別化を図る以外ありません。

SC業界では昨年は百六店舗が新設され、新しいタイプの大規模複合型店舗が増えています。昨年、協会で視察した福岡の「キャナルシティ博多」はその一例であります。今年は規制緩和で米国のデベロッパーによる進出もあり、出店速度は加速化し、ますます流通業界の激しい競争が展開されることになります。

それだけに私どもの出番も増え、喜ばしいことではありますが、テーマパーク的な大規模店は当然としても、中小AM施設についても、よりシビアな基準が求められるものと思います。自社に合った投資と等身大経営を忘れないようにしたいものです。

昨年の明るい話題と言えば、「プリント倶楽部」の人気がありました。異常なまでの人気を博し、長蛇の列ができて、オーナー側からも早く設置するよう要請される始末でしたが、容易に機械が手に入らず、インベーダー当時よろしく、ノドから手が出る思いでした。

いわゆるゲーム機ではなく、自販機に遊びの要素が加わった新しいジャンルの誕生は、まことに喜ばしい限りではありましたが、自販機として店内の本屋、玩具、文具などの売場にまで設置されるようになってしまいました。あまりにも過熱しすぎて社会的批判が下されないよう、その運用に際して常に良識を働かせ、注意深くあることが大切と考えます。

最後に、今年も皆様のますますのご健勝とご発展を祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

サイトロンレーベルから SNKの3CD

アトラスCD、タイトーLD

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで、STーVソフト一点と〝ネオジオ〟ソフト二点がTVゲーム音楽CDとして、またFXー1ソフトのビデオ／LDがそれぞれ十一月から十二月にかけて発売されている。

STーVソフトのアトラス「プリンセスクラブ大作戦」に基づく「プリクラ大作戦」は、オリジナル版とボイス、SEコレクションを収録したもので、十月十八日発売。千五百円。

ネオジオソフトのSNK「サムライスピリッツ天草降臨」に基づく同名のゲーム音楽CDは二種類ある。ひとつはオリジナル版を収録したもので十二月四日発売。千五百円。もうひとつはアレンジ版で、十二月十六日発売。二千五百円。

「サムライスピリッツ天草降臨」はシリーズ中で最もキャラクター数が多いが、オリジナル版ではそのボイス、SEコレクションも収録した。

もうひとつのネオジオソフトは、SNK「風雲スーパータッグバトル」で、同名のゲーム音楽CDではオリジナル版とボイス、SEコレクションを収録。十二月十六日発売で千五百円。前作「風雲黙示録」のリニューアル曲も含まれている。

FXー1ソフトのタイトー「レイストーム」に基づく同名のビデオ／LDは七十六分もの。前作「レイフォース」をCGゲームとして大幅グレードアップしたこのシューティングゲームを、〝世界最強のプレイ〟で収録したもの。

オープニング、アトラクトデモ、RーGRAYエリア1の全コース、同2の全コース、ハイスコアマスターズ、スタッフロールから成る。十二月十六日発売でビデオテープ、レーザーディスクともに三千八百円。

特典としてゲームCDの「プリクラ大作戦」にはCDケースサイズのカラーステッカー、「サムライスピリッツ天草降臨」オリジナル版にはスーパーピクチャーディスク、同アレンジ版にはカセットインデックス、「風雲スーパータッグバトル」にはカラーステッカーが付く。「レイストーム」ビデオ／LDにはゲーム進行の解説書が付いている。

ゲーム音楽収録した カプコン2CD

ビクターエンターから発売

カプコンのTVゲーム音楽を収録したCD二点が十一月から十二月にかけて発売された。いずれも「カプコン・ゲームサウンドトラック」シリーズで、同社のマルチメディア事業部が担当、ビクターエンタテインメントから発売されている。

「XメンVSストリート

（9めん下だんに続く）

新年展望

具体的な安全管理推進

山田三郎
全日本遊園施設協会（JAPEA）会長
泉陽興業株式会社・代表取締役

新年あけましておめでとうございます。

旧年中は、当協会並びに遊園施設業界各位に格別のご支援とご協力を賜り、厚くお礼申し上げます。本年も、倍旧のご理解とご鞭撻をいただきますよう、併せてお願い申し上げます。

昨年を振り返りますと、バブル崩壊に端を発しました構造不況は全ての産業界に蔓延し、私たちレジャー業界も大きな影響を受けております。

「レジャー白書96」によりますと、一昨年（平成七年）の遊園地・レジャーランド関係の市場売り上げ規模は前年を下回ったものの、その減少幅は平成六年の半分以下に減少し、また、昨年（平成八年）の経営動向の見通しは、需要・売り上げとも三年続きのマイナスからプラスに転じ、いくらかの回復基調となっており、厳しいながらもやや明るさがみられる、と報じております。

このような情勢の中、今年は消費税率のアップが打ち出されております。この問題は、当協会といたしましては福祉関係事業という公共の使命を担っている立場から、施設の利用料金とのバランスを考えなければならないという難問が生じると思います。従いまして、この厳しい時代を乗り切るため、遊園施設業界は一致団結してこれら諸問題に対処しなければなりません。

遊園施設は、幅広い年齢層の方々に団らんと憩いを提供して、楽しく遊んでいただくという環境の場を創る施設である、という認識のもとに、利用者の方々の安全を最優先にしたものでなければなりませんので、当協会は遊園施設業界の中心的存在としての立場から、施設の設計・施工と維持運行管理の各面において会員一同が最大の努力を払うよう常に研鑽を積んでいるところであります。

この一環として当協会は昨年も例年通り、「遊戯施設安全管理講習会」を㈶日本建築設備・昇降機センター、日本遊園地協会との三団体共催で十月十六日、東京のよみうりランドにおいて開催し、遊園施設の技術者や維持・運行管理に携わる方々を対象として勉強会を実施いたしました。この講習会は関係官庁のご支援のもとに行なっており、関係業界からも高い評価をいただいております。

また、昨年十月には永年の懸案としていました「遊戯施設安全管理マニュアル」という冊子を刊行いたしました。この冊子は「遊戯施設の運行管理マニュアル」、「遊戯施設の機種別維持・運行管理対策」、「遊戯施設の注意看板マニュアル」の三部門に分けて掲載しており、遊園地の経営者の方々や遊戯施設の運行管理、保守管理に従事する方々の日常のお仕事に大変参考になるものと確信しております。なお、関係官庁および関係団体からも高い評価をいただいておりますので、広く活用していただきたいと存じます。

さらに、「遊戯施設の安全標識（ステッカー）」も同時に作成いたしました。このステッカーは、十二種類に分かれており、各遊戯施設の乗降口や客席内などに貼って、利用者の方々に利用上の注意などを喚起するもので、前述の冊子と併せて活用していただきたく存じます。

当協会は、「安全である」、「夢のある」、そして、「楽しい」遊戯施設を提供するよう、多くの難関を克服するために会員一同が一丸となって邁進する覚悟でございますので、よろしくご支援をお願い申し上げます。

最後になりましたが、本年も皆様のますますのご発展とご多幸をお祈り申し上げます。

（8めん下からの続き）

ファイター」は同名業務用TVゲーム機のゲーム音楽を全四十曲、オリジナル版で収録したもの。これらの曲は〝ヒーロー登場〟をコンセプトに作曲されたとのこと。十一月二十一日発売で二千二百円。

「ウォーザード」は同社CPシステムIIIの第一弾「ウォーザード」のゲーム音楽を全七十二曲、オリジナル版で収録したもの。CPシステムIIIによってこれまでのカプコンのゲーム音楽と変わった点があるとのこと。二枚組になっており十二月十八日発売、三千二百円。

タイトー「X2000」年間ベスト20（11月まで）

	タイトル	アーチスト
1	I'm proud	華原朋美
2	DEPARTURES	globe
3	Chase the Chance	安室奈美恵
4	アジアの純真	Puffy
5	Hello,Again～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
6	I BELIEVE	華原朋美
7	あなたに逢いたくて～Missing You～	松田聖子
8	チェリー	スピッツ
9	ズルイ女	シャ乱Q
10	名もなき詩	Mr. Children
11	空も飛べるはず	スピッツ
12	バンザイ～好きでよかった～	ウルフルズ
13	Don't wanna cry	安室奈美恵
14	いいわけ	シャ乱Q
15	LA・LA・LA LOVE SONG	久保田利伸 with NAOMI CAMBELL
16	TOMORROW	岡本真夜
17	Body Feels EXIT	安室奈美恵
18	幸せになりたい	内田有紀
19	ロビンソン	スピッツ
20	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come True

タイトー「X2000」ベスト20 11月分

	前月	タイトル	アーチスト
1	4	これが私の生きる道	Puffy
2	22	恋心	相川七瀬
3	13	Save your dream	華原朋美
4	2	SWEET 19 BLUES	安室奈美恵
5	1	アジアの純真	Puffy
6	3	BELOVED	GLAY
7	10	SWALLOWTAIL BUTTERFLY～あいのうた～	YEN TOWN BAND
8	—	Yellow Yellow Happy	ポケットビスケッツ
9	—	PRIDE	今井美樹
10	—	鏡のドレス	酒井法子
11	7	田園	玉置浩二
12	74	旅人よ～The Longest Journey	爆風スランプ
13	—	クラシック	JUDY AND MARY
14	5	Another Orion	藤井フミヤ
15	9	チェリー	スピッツ
16	20	渚	スピッツ
17	64	どうしようもない僕に天使が降りてきた	槇原敬之
18	6	I'm proud	華原朋美
19	8	BREAK OUT！	相川七瀬
20	—	NOW AND THEN～失われた時を求めて～	MY LITTLE LOVER

アーチスト別の年間リクエストランキング

	アーチスト	タイトル
1	安室奈美恵	「Chase the Chance」「Don't wanna cry」「Body Feels EXIT」「You're my sunshine」「TRY ME～私を信じて～」「SWEET 19 BLUES」 6曲
2	シャ乱Q	「ズルイ女」「いいわけ」「My Babe君が眠るまで」「空を見なよ」「シングルベット」 5曲
3	スピッツ	「チェリー」「空も飛べるはず」「ロビンソン」 3曲

ジェトロ援助、JAMMA香港ショー

まず市場開発で

東南アジア市場の健全発展めざす

JETRO/JAMMA共催「アジアAMショー」が十一月二十八―三十日、香港島ワンチャイの香港コンベンションセンターで開催された。

このショーは「東南アジアAM市場の秩序ある発展への地盤固めと国際交流」を主な目的として開かれた、海外で初めての「AMショー」となる。

JETROが資金援助および出品物の通関、運搬などを担当し、ショーの運営はJAMMAが行なった。出展社からトレードショーか一般向けイベントかショーの性格や位置づけがよくわからない、との声が多く聞かれたが、結果的には香港のプレイヤーにAM機を楽しませる場という色彩が濃いイベントとなった。

三日間とも入場無料、フリープレイで開放され、入場者数は合計一万二百人、うちAM業界関係業者は日本の業者を含め九百八十人だった**（展示内容などは16めんに掲載）**。

初日の開会式ではJETROの大宮正理事、香港貿易発展局のレイモンド・イップ局長の二人が挨拶。テープカットはこの両氏とJAMMAの中山隼雄会長、日本総領事館の斉藤隆志主席、香港日本人商工会議所の三崎康夫副会頭の計五人で行なわれた。

夜には懇親会が参加無料で開かれ、約六百八十人が参加。JAMMAの辻本憲三副会長の司会により、中山会長は「アジア諸国では誤った認識がAM産業発展の芽をつみ取る可能性もあるが、私たちは健全娯楽とハイテク産業への貢献で他の分野にも影響を与え、経済活性化の原動力ともなることを確信している」と挨拶した。

大宮理事、香港AM業界LAGAの管紀洪理事はそれぞれ、日本と香港のAM業界の交流を一層深め相互の発展に期待すると述べた。

またJAMMAの中村雅哉名誉会長は、「その国のマーケットへ足を運び現場の状況を把握し、乾杯の音頭をとった。そこから今後の対応を考えるのが大切」と語り、

「アジアAMショー」開会式で上はテープカット、下は参列者ら

「アジアAMショー」懇親パーティーにて左上はJAMMAの中山隼雄会長、上は中村雅哉名誉会長、左は辻本憲三副会長

テクモ、中間決算

増収で黒字回復

業務用、家庭用ともに伸ばす

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十一月二十九日に九月中間決算を発表、三年ぶりに黒字化し、九七年三月期業績予想を大幅に上方修正して通期も三年ぶりに黒字化するのが確実になった。

九月中間期の売上高は前年同期比八三・八％増の四十四億四千五百万円、経常利益は二億六千二百万円（前年同期は二億千六百万円の赤字）、当期利益は二億五千五百万円（同三億四千万円の赤字）となった。

売上高構成比は、業務用が他社製品を含め二十億二千百万円で四五・五％（うち自社製品は四億八千七百万円で一一・〇％）、家庭用が九億六百万円で二〇・四％、オペレーション収入が十五億千五百万円で三四・一％、その他が二百万円で〇・〇％。前年同期比では業務用が計三二・八％増（うち自社製品三五四・九％増）、家庭用が七六・〇％増、オペレーション収入が六五・九％増、

他が九三・六％減。

うち輸出は業務用計が前年同期比八三・八％増の四千七百万円、家庭用が三三・五％減の三億千六百万円（前年同期は五％減の三億千三百万円。輸出比率は一六・七％から八・一％へと減らした。

業務用では「ギャロップレーサー」などで回復、家庭用ではPS用「刻命館」などで伸ばした。ゲーム場は沖縄など七店増、一店減の六十八店となり増収につながった。

九七年三月期は「デッド・オア・アライブ」などが伸ばし、業績は売上高が前年同期比二二・五％増の八十七億円、経常利益が八億円（前年は約五億七千万円の赤字）、当期利益が六億円（約七億五千万円の赤字）と回復する見込みになった。

警察庁、AOUの要望に

時期でないと回答

景品上限価格引き上げ先送り

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会（AOU、入江昭造会長）は、長補佐らを訪問、約二時間にわたり意見交換した。

その結果AOUによると、警察庁は「価格改定の時期ではない」との見解を明示したとのことで、これ以上警察庁の考えを示すものは今のところAOUは明らかにしていない。AOUでは景品上限価格引き上げは、「早期実現は困難と思われるが、今後とも努力する」としており、景品提供に関する自主規制の徹底を促すもようだ。

AOUが資金援助および出展社に対し、景品上限価格の引き上げを承認するよう警察庁に要望したもの。入江会長らが生活環境課の松尾課長を訪ね、約二時間にわたり意見交換したとしている。

その結果AOUによると、警察庁は「価格改定の時期ではない」との見解を明示したとのことで、これ以上警察庁の考えを示すものは今のところAOUは明らかにしていない。AOUでは景品上限価格引き上げは、「早期実現は困難と思われるが、今後とも努力する」としており、景品提供に関する自主規制の徹底を促すもようだ。

業界関連8社の9月中間決算

	売上高		経常利益		当期利益	
セガ社	174,856	(11.8)	12,759	(15.6)	6,032	(9.0)
ナムコ	46,729	(12.8)	5,741	(14.9)	3,108	(33.1)
タイトー	35,158	(▲3.7)	1,015	(▲151.1)	948	(－)
コナミ	21,330	(24.2)	3,474	(133.3)	3,006	(100.4)
カプコン	16,999	(28.9)	2,454	(2015.5)	1,210	(2022.8)
テクモ	4,445	(49.2)	262	(－)	255	(－)
ジャレコ	4,026	(34.2)	82	(－)	77	(－)
スガイ・エンター	3,498	(7.4)	167	(▲19.8)	102	(▲0.7)

単位百万円。カッコ内は前年同期比（パーセント）。
▲はマイナス。詳しくは本紙前号、前々号を参照。

ショー関連スナップ

アジアAMショーパーティーにて（左から）アミューズメント通信社の赤木真澄社長、トーゴの山田敦夫社長、ナムコの中村雅哉社長、トーゴの相田道顧問

アジアAMショー会場にて（左から）バンウェーブの大久保治光部長、彩京の藤本光三会長、日本システムの村上栄司社長

アジアAMショーパーティーにて（左から）セガ社の鈴木久司常務、ジャレコの金沢義秋社長、サミー工業の里見治社長、米国プレイネット社のフランク・バルー副社長、米国アタリゲームズ社の大畑政夫副社長

第8回初心会展

N64用新作ソフト展示

サードパーティーは半減の27社が出展

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の家庭用TVゲーム機の最新ソフトなど紹介する第八回初心会ソフト展示会が、十一月二十二―二十四日、千葉の幕張メッセ（一ホール）で開かれ、「ニンテンドウ64」（N64）用ソフトに関心が集中した。

会場内のイベントゾーンでは記者発表、特別カンファレンスなども行なわれた。

この催しは任天堂TVゲーム関連商品を扱う有力卸売業者の組織「初心会」（河田親雄会長）が主催、任天堂が後援するもので、初日のみ業者招待日とし、後は「ニンテンドウ64スペースワールド」として一般に公開している。来場者数は初日五千六百二十七人。一般公開には三万百九十人が入場した。

展示小間には任天堂のほかサードパーティー二十七社が出展したが、前回の五十八社に比べ半減したのが注目される。このため会場も半分になった。AM業界からはカプコン、コナミ、サミー工業、ジャレコ、セタ、バンプレスト、ヒューマンの七社が出展。うちコナミ、セタ、バンプレスト、ヒューマンは「N64」用ソフトを出品した。

会場は「N64」ゾーン、SFC・GB用推薦ソフトの「シンボリックゾーン」、サードパーティー各社の展示小間、イベントゾーンで構成された。六月の「N64」発売後初の展示会ということから開発中のものも含め三十七タイトルの「N64」ソフトが紹介された。SFC用は二十四作、GB用は十七作だった。

「N64」用のシステム拡張ユニット「ニンテンドウ64ディスクドライブ」（64DD）は、「N64」ゾーンで披露された（別記事参照）。またセタは「N64」用の通信カートリッジを参考出品した。これはカートリッジ外側に付いているモジュラージャックに電話線を接続してゲームを進めるもの。

初日は、「N64」ソフトとして手塚プロが「ジャングル大帝」を共同開発する（九八年春発売予定）との記者発表があった。同日午後は特別カンファレンスとして「ハード、ソフトから見た〝ゲームは変わる〟を考える」をテーマに、「N64」の特徴、可能性などを開発者やソフトメーカーの立場から論じるというのが催された。ビデオ、スライドの上映を含め約一時間半行なわれた。

出席者（パネラー）は任天堂の宮本茂情報開発部長、竹田玄洋開発第三部長、セタの富士本淳社長、コナミエンタテインメント大阪の長江勝也開発部長、ハル研究所の岩田聡社長。司会はインタラクトの平林久和社長。

主な発言としては、宮本氏は「N64はCPUのパワーに余裕があり、DRAMもあるので、高速の読み出しができる。〝ウェーブレース〟の波はリアルタイムで動いている」と語った。長江氏は、N64用ソフト「パーフェクトストライカー」を説明し、モーションキャプチャーを採用したなどと述べた。岩田氏は「N64は使いかた次第でゲームソフトのありかたを大きく変化できる。カセット方式は古いとは思わない」と述べた。

富士本氏は、「ゲームシステムの進化は量的拡大（メモリー量など）と質的拡大があるが、後者は単に新技術を組み合わせることでなく、新しい文化、技術の吸収ととらえたい。N64はこうした質的拡大に対応するもので、やさしいハードとなっている」と語った。長江氏は、N64用ソフト「パーフェクトストライカー」を説明し、モーションキャプチャーを採用したなどと述べた。岩田氏は「N64は使いかた次第でゲームソフトのありかたを大きく変化できる。カセット方式は古いとは思わない」と述べた。

論に達した」など。

初心会展96で、上はN64用新技術紹介コーナー、下はパネル討論にて

「ニンテンドウ64」用

「64DD」を披露

専用磁気ディスクを使用

任天堂は十一月二十二日、第八回初心会ソフト展示会で、「ニンテンドウ64」（N64）用ディスクドライブ「64DD」を披露した。「64DD」は「N64」の下に接続される装置で、これに専用磁気ディスクパックを差し込んで使用する。九七年中に出荷予定で、価格は未定。

専用磁気ディスクのサイズはミニフロッピーをひと回り大きくしたもの。約六十四メガバイトの容量があり、半分をROM、残り半分を読み書き可能なハードディスクのように使う。これを動かす専用のディスクドライブが「64DD」で、CD―ROMプレイヤーの五・四倍速のスピードでデータを読み書きできるのが特徴。「64DD」出荷時には、RAMを増やす「メモリー拡張パック」を添付する。

「N64」ではROMカートリッジ（カセット）を使いながら、「64DD」を一段と特化させる方向で、外部メモリーなどさまざまなゲーム方法が可能になる。とくに拡張RAMを拡張していくのは、他の家庭用専用機にはない特徴となっている。しかし一方、これはマイクロソフト社がパソコン分野から提唱している「標準化」の考えとはまったく正反対の方向をめざすものとなる。任天堂は64ビット機の拡張を具体化させることになるが、しかし、これはマ。

「N64」と「64DD」の組み合わせを示す写真

コナミ、「ときメモ」の

改変カード封じ

スペック相手に著作権訴訟

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月二十八日、同社家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」の内容を無断で改変させたとしてスペックコンピュータ㈱（本社福岡、永山久社長）を相手どって大阪地裁に著作権侵害訴訟を起こした、と発表した。

これはスペックコンピュータが「ときめきメモリアル」用のメモリーカード「X―Terminator／PS版第2号ときメモスペシャル」を輸入販売したことによるもの。このメモリーカードとコナミの「ときめきメモリアル」を組み合わせて使うと、原作のTVゲームとはまったく異なるストーリーが展開されることになる。

コナミではこのメモリーカードが、コナミの作品自体に直接手を加えて改変しているわけではないが、著作権を持つコナミが設けたストーリーを実際に無断で改変させることになることから、著作物の同一性保持権を侵害する無断改変に当たるとしたもの。同社ではまた、「ときめきメモリアル」のキャラクター「藤崎詩織」を無断複製したことも理由に、損害賠償など求めている。

スペックコンピュータ側では、「改変しているとしても、それは実際にゲームをする個々のプレイヤーがしていること。当社はコナミの著作権を一切侵害していない」としている。

家庭用TVゲームに付加装置を付け実質的な難易度を変更することについて、米国では連邦裁判所で争われたことがある（米国任天堂対ガルードイズ事件）が、日本では今回が初めての例となる。コナミでは、「テクノロジーの発達に伴って現われる新しい現象に新しい解釈をそそぎ込んで、時代の流れに即した著作権法の解釈を確立するため」訴訟に踏み切った、と説明している。

アジアAMショー会場にて（左から）ユウビスの川楠俊太郎社長、サミー工業の里見治社長、カプコンの辻本憲三社長

アジアAMショーパーティーにて（左から）バンプレストの吉川昌之事業部長、杉浦幸昌社長、バンウェーブの水野孝夫社長、ヒューマンの鈴木長四郎社長、バンプレストの安田則雄専務、サミー工業の鈴木実本部長

アジアAMショー会場にて（左から）コナミの上月景正社長、韓国ビッコム社の金甲換会長、コナミの佐野誠本部長

コナミ新作展
GTーのツイン
「VSネットサッカー」など

コナミ㈱（本社東京、プ。「クイズドレミファ上月景正社長）は、十一月十八日に東京・赤坂の全日空ホテルで、二十日に大阪・大淀のウェスティンホテルで、また二十五日に福岡・博多の全日空ホテルでプライベートショーを開き、CGサッカーゲーム「ヴァーサスネットサッカー」などを発表した。

これは「コナミ96秋の商談会」として開催されたもので、オペレーターとの具体的な〝商談〟を重視する意味から、東京会場以外は報道関係者には非公開となり、来場者数も公表されなかった。

新作の主なものは次のとおり。

TVゲーム「ヴァーサスネットサッカー」＝世界二十八ヵ国チームによるサッカーのトーナメントを展開（本号「話題のマシン」参照）。「GTIクラブ」のツインタイプライズマシン「マイティーバード」＝キーホルダーを鳥型ハンマー（ボタン操作）で落とすもの。二人用でOP価格九十八万円、十二月九日発売。

「みらくるすぴん」（参考出品）＝四層に並ぶぬいぐるみを、アームの先で跳ね上げて落とすもの。

メダルゲーム機は、小型版の十人用競馬ゲーム機「G1クラシックウィンズ」、ホロスコープがテーマの六人用ビンゴゲーム（ワンダーコスモス）、メダルを転がしゴールに入れる「パワフルストライカー」、宇宙人の頭を叩くTVメダルゲーム機「スペースボカン」などを紹介した（いずれも十二月上旬発売）。

なお新CG基板「COBRA」による格闘ゲーム「PF573」（仮称）を、AMショーで披露したものに新キャラを加えデモ画面で紹介した。

TVゲーム機「マクロスプラス」を大阪会場のみ出品（本紙前号「話題のマシン」参照）。

その他アーケード機は、「投子遊戯機」、成川溢（神奈川）、25572、95、3-174662。「パチンコ遊技機」、㈱ソフィア、群馬）、25578933、62-180567。

実用新案登録（旧）

十一月二十七日＝「ビデオゲーム用打撃用具」、㈱タイトー（東京）、2518288、1-754003。「ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2518465、4-447475。「クイズゲーム装置」、同、2518471、4-394475。同、2518477、5-484773。「ゲーム銃の標的装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、2518854、3-908866。

特許出願公開

十一月十九日＝「ホッケーゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-299958 4㈱。「ゲーム装置」、同、8-2995587。「データ利用ゲームシステム並びにそれに用いられるデータ作成装置、ゲーム装置及びデータカード」、同、8-299596。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、8-299598。「ゲーム装置」、同、8-299594。「クレーンゲーム機」、石指武（東京）、三原一郎（大阪）、8-299558。「回転式遊技施設」、㈱ビー起（大阪）、8-299586。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-299591。「ガンシューティングゲーム機」、同、8-229 56808、5-635 24。「遊技機」、㈱三共（群馬）、255572、15、61-199848。「投入口を有するもの」、成川溢（神奈川）、255572 92。「コンピュータとの対話型遊技装置及び方法」、コンパック・コンピュータ・コーポレイション（米国）、8-229 9593。「テレビゲーム機」、松谷隆司（大阪）、8-299595。「懸吊移動機」、㈱共和機械製作所（大阪）、ワイエス技研㈱（大阪）、㈲柴山鉄工所（大阪）、8-299600㈱。「アトラクションボックス」、ヒューマン㈱（東京）、8-299614。

十一月二十六日＝「遊技機のシンボル表示装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8-308981。「叩き物ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、8-309022。「標的当てゲーム機」、同、8-309023。「ゲーム機械装置」、㈱トーゴ（東京）、8-309024。「遊技用装置」、㈱三共（群馬）、8-309025。「CRT付きゲーム機」、帝人人形㈱（東京）、8-309029。「ハンドル装置」、小倉クラッチ㈱（群馬）、8-309030。「ゲーム機器」、ソニー㈱（東京）、8-309031。「表示装置」、カシオ計算機㈱（東京）、8-309032。「占いゲーム装置」、京セラ㈱（京都）、8-309033。「回転式遊技施設」、㈱ビーノイ（東京）、㈱トータルプランニングオフィス（大阪）、8-309034。

東京都協、通常総会
新理事に桝本氏
AOU全国大会の前に開催し

真鍋勝紀氏

東京都アミューズメントでAOU全国大会に伴い第八回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選、会員九十五社）は十一月十四日、熱海後楽園ホテルを含む五十社が出席した。

真鍋会長は開会挨拶で「ゲーム場の環境は大きく変化した。UFOキャッチャー、プリント倶楽部の流行で女性客が入口を占め、男性客が入り難くなった。家庭用はますます性能アップしている。インターネットを使ったゲームが可能になった。こういう早い変化に対応できない面がある。こういう環境の中で事業展開していくには、今の八号風営規制ではやり切れないところがある。行政にお願いするためにはまず業界がコンセンサスを得て一致団結する必要がある。その意味で難しい転換期を迎えている」と述べた。

九六年九月期の事業報告案と決算案、新年度事業計画案と予算案はともに異議なく承認された。決算で会費収入は約七百万円、事業収入は研修会関係四十万円、AOUエキスポ関係八百万円、またAOUからの助成金など五百二十万円が計上されている。

役員改選では、宮坂芳男氏（㈱太陽自動機）が辞退、新たに桝本哲夫氏（㈲マスコセントラル）が理事に加わることで、他の理事、監事は全員再任する。任期は、二年。

写真上はコナミ新作展（東京）、下はバンプレスト新作展（東京）

バンプレスト新作展
新作景品中心に
基板は「マクロスプラス」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は十一月二十六日、㈱パンウェーブ（本社愛知県西春井郡、水野孝夫社長）と㈱ハピネット（本社東京、河合洋社長）が共催し、ハピネット大阪支店で開催した。

これは来年五―六月発売予定の景品を中心に、アーケード機も含めた新作を紹介したもので、東京会場には二日間で約三百五十人、大阪会場には約八十人のオペレーターから関係業者が参集した。主な展示品は次のとおり。六月発売予定）。

JAPEA、理事会
標準価格を検討
シミュレーターの安全対策も

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十月二十四日、東京・渋谷の事務局で第七十九回理事会を開催、安全対策委員会（則岡安夫委員長）が作成した遊園施設の「安全管理マニュアル」と十二種類の「安全標識」（531号既報）、九月十二―十四日にJAMMAと共催したAMショーについての報告があり、了承された。また安全対策委員会の報告もあり、若園一夫副会長の提案で次回総会で同委員会を表彰することが決まった。その他計画した欧州視察ツアーを中止したとの報告があった。「赤い羽根共同募金」に三万円寄付することが了承された。

JAMMAが乗物部会内にシミュレーション小委員会を設け、定義づけや安全対策の検討を始める、との情報が紹介された。これに対し山田会長は、安全対策をそれぞれ検討することはよいが、その内容に大きな差異が生じた場合将来混乱を招くおそれもあると指摘し、両協会間で協議することが了承された。

ステッカー」の配布方法および頒布価格を決めた（価格など前号のJAPEA会員懇談会の記事参照）。

同理事会では、十月十六日に催された遊戯施設安全管理講習会（本紙第531号既報）、九月十二―十四日にJAMMAと共催したAMショーについての報告があり、了承された。また安全対策委員会の報告もあり、若園一夫副会長の提案で次回総会で同委員会を表彰することが決まった。その他計画した欧州視察ツアーを中止したとの報告があった。「赤い羽根共同募金」に三万円寄付することが了承された。

JAMMAが乗物部会内にシミュレーション小委員会を設け、定義づけや安全対策の検討を始める、との情報が紹介された。これに対し山田会長は、安全対策をそれぞれ検討することはよいが、その内容に大きな差異が生じた場合将来混乱を招くおそれもあると指摘し、両協会間で協議することが了承された。

特許・実用新案出願公告・公開
（11月15日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願公告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月二十日＝「画像表示カードゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2555805、3-175953。

十一月二十七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、2556808、5-635 24。「遊技機」、㈱三共（群馬）、255572 95。「懸吊移動機」、㈱共和機械製作所（大阪）、ワイエス技研㈱（大阪）、㈲柴山鉄工所（大阪）、8-299600㈱。「アトラクションボックス」、ヒューマン㈱（東京）、8-299614。「ゲーム銃の標的装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、2518854、3-908866。「パチンコ遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、255793、62-180567。

マイクロマウスの
17年目の競技大会
ニューテクノロジー振興財団主催、ナムコ協力

マイコン搭載の自立型ロボットによる競技会、「第十七回全日本マイクロマウス大会」が㈶ニューテクノロジー振興財団の主催、㈱ナムコの全面協力で、十一月十六―十七日、東京・北の丸公園の科学技術館で催された。

同大会は科学技術への理解を深めることを目的に、八〇年から毎年開催されている。

第17回マイクロマウス大会でメインとなるマイクロマウス競技の光景

競技は二百五十六区画に仕切られた迷路の脱出時間を競うもの。予選で三十二台が出走したが、三十二台が完走は二十台。決勝には十三台が進出し、これに地区大会優勝のシードマウス五台、海外招待マウス三台（来、韓、シンガポール）を合わせ計二十一台でタイムを競う。

競技ルールは各自の持ち時間七分、走行回数五回。競技の結果、井谷優氏（JSD）の「Nori ko・Final」が十二秒七四で優勝。井谷氏は同大会の常連だが、二位との差は〇秒九一という接戦だった。

同競技のフレッシュマン部門では三十八台がエントリー、出走二十九台の完走二十一台で、小股淳氏（芝浦工大）の「セブティエンブレ」が十一秒で優勝した。

マイクロクリッパー競技は迷路の中に置かれた空き缶を一定時間内に上下逆さまにした数を競うもの。九台がエントリーし、六台が完走。長谷川靖氏（芝浦工大）の「Michael宗次郎」が十二個で優勝した。

ロボトレース競技は床に引かれたライン上をトレースしながら走行するタイムを競うもの。六十七台が エントリーし、出走五十六台、完走三十六台で、西潟貴志君（新潟コンピューター専門学校）の「伊藤園」が十六秒三八で優勝した。同競技のジュニア部門も開催された。

大会が十七年間も続いていることについて事務局では、「ロボット同士が対戦させるというようなイベント性を排除し、あくまでも技術競技に徹していることから、参加者も技術が正当に評価されることを確信できるのが最大の理由ではないか」と語っている。

鈴鹿「ナムコランド」
東海地区で最大
アダルト対象に夜12時まで

ナムコは東海エリアで最大になるゲーム場「ナムコランド」を十一月二十九日、三重県鈴鹿市のSC「イオン鈴鹿ショッピングセンター・ベルシティ」二階にオープンした。SC内では初めてメダルゲームを本格導入、午後十二時まで営業して大人の客に対応する。

東海エリアでの同社直営店は約四十店あるが、拠点となる大型店がなかったこと、三重県が市場として有望なことから今回の「ナムコランド」開設を決めたもの。

家族客用とヤングアダルトゾーンに分け、家族客用ゾーンには大型SLなどの乗物機のほか、ボールプールやアドベンチャー・シアターシステム「ピーターパンの冒険」などを配置。ヤングアダルトゾーンには、約二十種三十台のメダルゲーム機と、TVゲーム機機を設置した。

内装は全体を多彩な光で演出。中央に直径五㍍の卵のオブジェを置き、そこから発するエネルギーの噴水を光で表現するなどした。また場内に「ボイテッド・シネマズ・インターナショナル、日本法人はUCIジャパン社＝アダム・ガワー社長）が進めているもの。タイトーではUCIジャパン社のシネマコンプレックスをはじめ、他のレジャー・娯楽施設との複合化をめざす「AMパワーセンター構想」を進めており、今回のロケーションは両社共同展開の最初の例となる。

「大津パルコ」は滋賀県大津市の国道十六号線沿いに設けられ、七階建て総営業面積約二万六千平方㍍。うち六階に「タイトーステーション」、その上の七階にUCIジャパン社のシネマコンプレックス「Otsuセブン」（七つの映画館から成り、総座席数約千八百席）がある。

「タイトーステーション」にはTVゲーム機などAMゲーム機約九十台とメダルゲーム機約四十台を設置、午前十時から午後十一時まで営業する。年間三億円の売上げを見込んでいる。

タイトーではUCIジャパン社のシネマコンプレックスとの同時出店だけでなく、既存直営店へのシネマコンプレックスの誘致（石川県金沢市など）も進めている。

鈴鹿「ナムコランド」の内部のようす。中央にあるのがオブジェ

苫小牧「ファンタジードーム」
1月16日に閉鎖
90年9月開園以来不振が続き

本格的全天候型AM施設「ファンタジードーム」（北海道苫小牧市、延べ面積一万五千平方㍍）を経営する㈱サンファンタジーとまこまい（本社東京、鈴木正光社長）は十一月二十九日、同施設を九七年一月十六日に閉鎖、隣接する長崎屋苫小牧店が、九六年二月期で七十七万人弱まで落ち込み、当初目標の百万人を大きく下回った。リピーターが増えなかったのが大きく影響し、毎年十数億円の赤字を出し、累積赤字は約八十億円に達していた。九七年二月期は累積赤字八十七億円が見込まれている。

サンファンタジーとまこまいを完全子会社として所有する長崎屋も九五年二月期まで三期連続赤字となっていた。このためホームセンター十七店を子会社に移管、不採算店を閉鎖し、店舗数を百十八から九十八に減らした。またファイナンス子会社のサンバードファイナンスを清算、遊技施設とレンタルビデオを運営していたサンレジャーも売却するなどして、九六年二月期やっと黒字に回復した。サンファンタジーとまこまいの整理にはさらに数十億円が必要で、長崎屋では九七年二月期に特別損失で処分するもよう。

なお、ファンタジードームは北海道初の全天候型AM施設として、スリルライドなど遊園施設とゲーム機を設け九〇年九月にオープン。九一年二月期に八十八万人が入場したが、九六年二月期で七十一万人弱まで落ち込み、当初目標の百万人を大きく下回った。リピーターが増えなかったのが大きく影響し、毎年十数億円の赤字を出し、累積赤字は約八十億円に達していた。九七年二月期は累積赤字八十七億円が見込まれている。

サンファンタジーとまこまいを完全子会社として所有する長崎屋も九五年二月期まで三期連続赤字となっていた。このためホームセンター十七店を子会社に移管、不採算店を閉鎖し、店舗数を百十八から九十八に減らした。またファイナンス子会社のサンバードファイナンスを清算、遊技施設とレンタルビデオを運営していたサンレジャーも売却するなどして、九六年二月期やっと黒字に回復した。サンファンタジーとまこまいの整理にはさらに数十億円が必要で、長崎屋では九七年二月期に特別損失で処分するもよう。

苫小牧「ファンタジードーム」
1月16日に閉鎖
90年9月開園以来不振が続き

本格的全天候型AM施設「ファンタジードーム」（北海道苫小牧市、延べ面積一万五千平方㍍）を経営する㈱サンファンタジーとまこまい（本社東京、鈴木正光社長）は十一月二十九日、同施設を九七年一月十六日に閉鎖、隣接する長崎屋苫小牧店が、九六年二月期で七十一万人弱まで落ち込み、当初目標の百万人を大きく下回った。リピーターが増えなかったのが大きく影響し、毎年十数億円の赤字を出し、累積赤字は約八十億円に達していた。九七年二月期は累積赤字八十七億円が見込まれている。

サンファンタジーとまこまいを完全子会社として所有する長崎屋も九五年二月期まで三期連続赤字となっていた。このためホームセンター十七店を子会社に移管、不採算店を閉鎖し、店舗数を百十八から九十八に減らした。またファイナンス子会社のサンバードファイナンスを清算、遊技施設とレンタルビデオを運営していたサンレジャーも売却するなどして、九六年二月期やっと黒字に回復した。サンファンタジーとまこまいの整理にはさらに数十億円が必要で、長崎屋では九七年二月期に特別損失で処分するもよう。

大津「タイトーステーション」
映画館と共同展開
AMパワーセンター構想から

㈱タイトー（本社東京、東京・池袋に続く二店目となる。

シネマコンプレックス（映画館を中心とする複合施設）との共同展開一号店として、大津パルコ店にゲーム場タイトーステーション（約六百平方㍍）をオープンした。パルコ内では

映画館とタイアップした大津パルコ店内「タイトーステーション」

人事異動

カプコン（12月1日）東京支店長（カプコンUSA社社長）枚田隆一氏ワ兼カプコンUSA社社長、海外事業部長原田健氏。

㈱アミパラ（旧・㈲アミパラ）＝岡山市神田町二の四の十、☎（086）224―0008、筒井雅久社長。

㈱九娯貿易（旧・㈲九娯貿易）＝長崎県佐世保市白岳町百六十六の十一、☎（0956）33―0210、平岩重男社長。

株式会社に改組

㈱エスジーエス＝東京都品川区西五反田七丁目九の五、成栄ビル3F、☎5496―2477、小形武徳社長（同社はセガ社の七号営業遊技機販売子会社）。

㈱シグマ・西日本販売＝大阪市淀川区西中島五の七の十一、第八新大阪ビル6F、☎3022―2239、山口勉部長。

事務所移転

拡大に伴い、グループ企業を中心に事業資金などを安定的に供給するため設立したもの。山口氏はコナミの常務財務本部長で、ファイナンス子会社社長を兼務する。

同社はまた、九七年四月に全国展開するクリエイター養成スクール（KCEスクール）の本校を神戸に設けることになったことを、十二月十日明らかにした。神戸本校は九三年三月までコナミ本社ビルとして使っていた。

コナミ、資金供給の
金融子会社設立
KCEスクール本校は神戸に

コナミは十二月四日、金融子会社としてコナミファイナンス㈱（本社東京、山口豊明社長）を十月十五日に設立、十二月十日から営業を開始したと発表した。

コナミグループの事業拡大に伴い、グループ企業を中心に事業資金などを安定的に供給するため設立したもの。山口氏はコナミの常務財務本部長で、ファイナンス子会社社長を兼務する。

同社はまた、九七年四月に全国展開するクリエイター養成スクール（KCEスクール）の本校を神戸に設けることになったことを、十二月十日明らかにした。神戸本校は九三年三月までコナミ本社ビルとして使っていた

お知らせ

本号は1月・15日合併号です

お役に立つ記事を満載している本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みのため1月は合併号としたいたしましたので、ご承知おきください（次号は1月16日発行予定です）。なおご購読号数の変更はありません。

「週刊セガ」'97ヒットアイテム

独占 第二AM研究開発部副部長
名越稔洋氏大激白
「あのディトナUSAチームの情熱が、ここに集結した。」

「スカッドレース」

「モデル3」体感ドライブゲーム
フェラーリF40、マクラーレンF-1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパーが繰り広げる、GT耐スレース。

©SEGA 1996 1997
※画面写真は開発中のものです。
1198(W)×2688(D)×1880(H)mm 412kg 50インチプロジェクションTV PAT.PEND.

驚異

「ぷよぷよSUN」

人気のぷよぷよがパワーアップ。

©COMPILE 1996

歴史に残る名作が美しいグラフィックで蘇った。その名も「コラムス'97」！

©SEGA 1996

木曜、夜7時54分から日本テレビ系で絶賛放映中。

「マジカル頭脳パワー」に回答者殺到

プレイヤーに向かって回転するマイクが評判。

©NTV/©SEGA 1996
900(W)×1,170(D)×2,220(H)mm 29インチモニター PAT.PEND.

日本もこれで安泰、大結婚ブーム到来

「理想像探偵社」でベストカップルが続々登場。

TAKADA
758(W)×864(D)×2,000(H)mm ¥198Kg AC100V 260W PAT.PEND.

アミューズメントセンターがスキー場に変貌？

「セガスキースーパーG」

コギャル談「チョベリグって感じ～っ！」

©SEGA 1996

「ダイレクト リアクティブ バイブレーション システム」が根源。

1,320(W)×2,692(D)×2,080(H) ¥400kg AC100V 500W 50インチプロジェクションTV PAT.PEND.

ハイインカム情報誌
週刊セガ
1月1日号
水曜日発売

SEGA

「SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE」のご案内
セガではインターネット・ホームページ「セガ・エンターテイメント・ユニバース」において最新アミューズメント情報をご紹介しております。
インターネット・ホームページ・アドレスは http://www.sega.co.jp/

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一桜谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700	(国内販売事業本部)
		電話03(5736)7721	(海外販売事業本部)
		電話03(5736)7834	(アミューズメント施設グループ)
		電話03(5736)7837	(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248	(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336	(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841	(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979	(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003	(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930	(代表)

闇にいどむ!!

闘志うずまく…

BREAKERS™
ブレイカーズ

●上級者の欲求にも応える高い操作性を実現
●超必殺技をストック出来る「スペシャルゲージ」を使用し、更に白熱する対戦が可能
●レバーやボタンの組み合わせで使用可能な「特殊技」により、真剣勝負のかけひきを再現

©1996 VISCO CORPORATION.
NEOGEOはSNKの商標です。

VISCO® 株式会社ビスコ　〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL.03-3554-0121　FAX.03-3554-0150

JALECO
あけましておめでとうございます
今年もジャレコは、ロケーションをにぎわすニュースにあふれた製品を提案してまいります。

召喚システムが対戦格闘ゲームを変える!
業界初！召喚システムで1画面最大4キャラクターが操作可能！
対戦相手に勝ち抜いて獣神をストックし、必殺技・獣神アタックでガンガン攻める！
各キャラクターの個性的な武器！カンフー映画のような超接近戦！
NEW
羅媚斗 RABBIT
ラビット
©1996 Electronic Arts.
©1996 アイオーン

NEW
なんでもシール委員会™
©1996 FUNAI ALL RIGHTS RESERVED
©1996 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
好きな写真や雑誌をシールに！さらにその中に自分を合成できちゃう！
驚くべき機能
★プリント用紙は、1, 2, 4, 16分割のシール・バリエーション。
★好きな写真に"自分"を取り込める合成写真モードを搭載。大切な写真などもその場でシールにすることができます！
★なんと、立体物も取り込めるから遊び方の可能性はまさに無限大！！
★もちろん、本人の顔だって精密解像度できれいなシール！（300dpi）
■消費電力／100V180W　■重量／約120kg
■外形寸法／（H）1,800X（W）600X（D）900（ハイテ、ローチ含まず）
※写真は開発中の筐体です。改良のため筐体のデザイン、仕様等を変更することがあります。

SKATING SHOT
新・感覚グライダゲーム
■使用電源：AC100V(50/60Hz)
■消費電力：750W■重量：約180kg
■外形寸法：(H)1,360mm×(W)1,540mm×(D)1,540mm
「スーチーパチピホルダー」シリーズ
ホールチェーン用
●全6種類（6キャラクター各1ポーズ）
●本体約6cm
●塩化ビニール製・インジェクション成形

株式会社 ジャレコ
※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。　※当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。　©1997 JALECO LTD. All rights reserved
（本社）〒158東京都世田谷区用賀2-19-7　TEL.03-3708-4810（直通）　FAX.03-3708-4822　（九州）〒879-01　大分県中津市大字植野字小見野486　TEL.0979-32-8711（代表）　FAX.0979-32-2527
（大阪）〒564大阪府吹田市垂水町3-18-33　TEL.06-385-5100（代表）　FAX.06-385-0868　（サービスセンター）〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9　TEL.03-3420-2271（代表）　FAX.03-3420-2280

上の写真は懇親会でアジアAMショーを担当したJAMMA理事らの記念撮影

JETRO／JAMMAが香港で

アジアAMショー無料で一般に開放

日本のメーカーなど28社が出展、反応はさまざま

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）と日本貿易振興会（JETRO）の共催による「アジアAMショー」が十一月二十八―三十日、香港・ワンチャイの香港コンベンションセンターで開かれ、これに日本のAM機メーカーから二十八社が出展した。

会期三日間とも入場無料、フリープレイで一般開放され、JAMMA事務局によると三日間で合計一万百九十九人が来場した。うちオペレーターが三百八十人、AM機関連業者（製造、貿易、遊園地など）が六百一人でAM業界人は全体の九・六%だった。このほか他業種の業者二百二十人、政府および報道関係その他が四百十一人。プレイヤーは全体の七七%を占める七千八百七十六人が来場した（国別は不明）。

同ショーについてJAMMAは、「東南アジア各国のAM市場は拡大しつつあるが、急激な成長は日本がそうであったように不健全なイメージが先行し、社会問題化する要因を秘めている。このため日本企業の進出には各国の市場の健全な成長促進を伴うことが望まれており、JAMMAとしても各国AM産業の健全な発展に寄与すべき時期に来ている」との考えを基本に、「東南アジア各国との相互理解と協調を促進し、秩序ある市場形成の構築を進めることが目的」としている。

一方出展社側の目的はあくまで商売につながるのかどうかであるが、多くの出展社が「一応商売にはなった」としており、とくに展示したTVゲーム機のほとんどが地元のディストリビューターや代理店を通じて販売された。しかし「来場した業者の多くは日本のAMショーにも来る業者なので、費用を使ってわざわざ香港で開催する意味はない」との意見もある。

なお香港では禁止されている日本のメダルゲーム機も出品されたことについて、JAMMA事務局では「出品機種を香港政庁に提出したところ、展示だけで販売しなければよいとのことだった」としており、出品されたメダルゲーム機はすべて持ち帰りとなった。メダルゲーム機の出展社は、「ギャンブル機市場への輸出業者向けに出品したが、実物を見せるだけにとどまった」としている。

このほか、「一般向けイベントとして香港にAM機をアピールできた点では成功」、「将来的なビジネスチャンス拡大の下地にはなる」、「トレードショーでないのが疑問」、「一般入場が多く盛り上がったが、来場者数だけで成功かどうかを決めることはできない」、「AM機のあり方をPRするなら発展途上国で開催するほうが有意義だ」、「開催時期が良くない。新作が少ない時期なので展示品の充実に欠けた」――などの意見があった。

なお「今後も開催する場合、趣旨や目的をもっと明確にし、時期や開催地、だれを対象とするのかもよく検討してほしい」との声もあるが、次回の開催については未定となっている。

さて出品内容については、ほとんどが従来機、あるいはすでに披露され近く発売となる製品が中心となった。その中で同ショーで初めて発表されたのはTVゲーム機四機種のみで、次のとおり。

ナムコはCG格闘ゲーム「鉄拳3」を、開発度三〇%で参考出品した。これは前作基板をグレードアップした新CG基板「システム12」（仮称）を使用。新しいキャラを含め十人のキャラから選択。技の内容も充実した。

また同社は「アルペンレーサー2」のミニ版、コンパクトタイプ」を披露。これはブラウン管を組込んだアップライト型に足で操作するスライド台を備えたもので、大画面型より幅が約三十㎝短い。

セガ社はCG落下物パズルゲーム「コラムス97」を参考出品。これは「モデル2」を使用し、グラフィックを大幅にグレードアップしたもの。

アトラスはCG格闘ゲーム「ヘヴンズ・ゲート」を発表。これは「PS」基板を使用したもので、業務用基板と家庭用ソフトを年末のほぼ同時期に発売する。

また日本システムは彩京製アクションゲーム「ソード・オブ・ダークネス」をポスターのみで紹介。

このほかカプコン「ストリートファイターEX」、コナミ「ヴァーサスネットサッカー」、アイオーン／ジャレコ「羅媚斗（ラビット）」、セガ社「セガスキー・スーパーG」などが、近く発売される製品として出品された。

メダルゲーム機はシグマ、コナミ、タイトーが大型機を、大平技研工業、サミー工業、ビスコなどが小型機を出品した。

なおSNKでは「KOF96」ゲーム大会の予選を香港の各ゲーム場で実施し、その決勝大会を同社小間で開催。またユニセフへの募金も行なうなどプレイヤーの関心を集め盛り上がった。

上の写真は「鉄拳3」や「アルペンレーサー2」コンパクトなどを展示したナムコ、下はゲーム大会などで多くのプレイヤーを集めたSNK

ナムコ「鉄拳3」

セガ社「コラムス97」

アトラス「ヘヴンズ・ゲート」

上の写真は「ウォーザード」などを展示したカプコンの小間、下はCGサッカーやドライブゲームを中心に出品したコナミの小間のようす

上の写真はセガ社の小間で行列は「プリント倶楽部」を待つプレイヤー、下はCGドライブゲームや大型メダルゲーム機を展示したタイトー

NEO GEO The Future Is Now SNK

最高の舞台が待っている。

REAL BOUT SPECIAL

Real Bout SPECIAL

© SNK 1996

よりシンプルに! より多彩に! これが本当のスペシャル。

壮絶な「リアルバウト」から1年。さらなる闘いを欲する19人の餓狼たちが、新たなステージで火花を散らす! シリーズ最高の完成度で、遊びやすさも、プレイの爽快感も、文字通りスペシャルな対戦が実現。ネオジオ最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」、いよいよこの冬登場予定!!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル新登場!

■NEOGEOはSNKの商標です。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー

アーケードに新しい刺激! シンプルなルールで 抜群の集客力!!

ウルトラ電流イライラ棒

ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

テレビ朝日の人気番組
「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」でおなじみ、
あの"ウルトラ電流イライラ棒"がアーケードに登場!
幅広い客層にアピールできる新製品です。

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz) ●消費電力:1200W
●本体外形寸法(mm)：幅2404×奥行598×全高1850
※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

© テレビ朝日1996
企画／株式会社タカラ 販売／株式会社エス・エヌ・ケイ

高インカムの決定版!

大好評発売中!!

カセット交換でカンタンにフレーム変更!

NEOプリント

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載

12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが 同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載

高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス

感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そしてランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

ネオプリ伝言板

新規フレームが満載!
ネオプリカセット
「ウィンターバージョン」
「どうぶつバージョン」
発売決定!!

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz)
●消費電力:260W ●本体重量：134kg
●本体外形寸法(mm)：
幅680×奥行 1227×全高 1925
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

プライズマシンの傑作! コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

コンパクトクレーンゲーム機

NEO MiNi

ネオミニ

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行518×全高784
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

ダイヤブロックのりものセット

OP価格25,500円5種類（150個入り）POP付

ミニサイズのブロックを組み合わせると、乗り物の出来上がり。5種類ある乗り物を合体させると何とロボットに! 2段階で楽しめる、お子様がよろこぶアイテムです。 パッケージサイズ：3.4×4×8.4cm程度

© 1996 KAWADA CO. MADE IN JAPAN

サムライスピリッツ天草降臨ミニタペストリー

OP価格24,000円6種類（192個入り）

大人気格闘ゲームの新定番商品。吸盤付きで丁度いい大きさなので、魅力的なキャラクターをさらに身近なものに!

パッケージサイズ：7.7×7.8cm程度 © SNK 1996

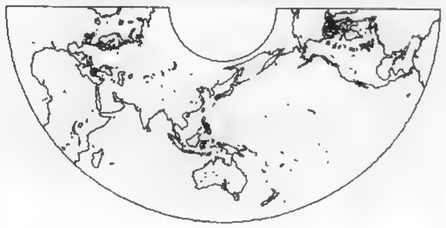
※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)		
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506	
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422	
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422	
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6354	FAX.011(731)6446	
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区榴岡4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193	
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区猪子石3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545	
大阪南市広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303	
大阪南高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)3920	
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740	

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



セガ・ゲームワークス社
3月にシアトル店予定
メイン事業の新タイプロケーション

米国セガ・ゲームワークス社（本社サンフランシスコ郊外、アラン・ストン社長）は十二月四日、同社が初めて手がける新タイプのAM施設「ゲームワークス」は九七年三月にシアトルのダウンタウンでオープンすることになった、と発表した。引き続き五月にラスベガスで、夏にカリフォルニア州オンタリオ（ロサンゼルス東北の郊外）に開設する。

シアトルの第一号店開設は当初計画では九六年十一月となっていただけに、かなり遅れたことになるが、これは「ゲームワークス」のコンセプト、施設開発に時間がかかっているものと見られる。

同社では、スチーブン・スピルバーグ氏の指揮の下、ゲームワークスの開発チームが、娯楽産業最良の技術とテーマパークのスケールを組み合わせて、若い大人向けにエネルギーに満ちた世界を作りつつある」としている。

「ゲームワークス・シアトル」の面積は約二千八百平方メートル、十四億円投資する。「ゲームワークス」は五年以内に世界中で百ヵ所以上開設する計画となっている。

セガ・ゲームワークス社は、九六年十二月九日にMCA社から社名変更したユニバーサルスタジオズ社と、ドリームワークスSKG、そして日本のセガ社が九六年三月、共同で設立したジョイントベンチャー（合弁企業）で、「ゲームワークス」はそのメイン事業となっている。

その他セガ・ゲームワークス社は、北米に展開している「セガ・シティ」などゲーム場運営部門（ゲームズ・オペレーション）、北米と南米を対象にしたセガ社業務用AM機の販売部門（セガ・ゲームセールス）も担当する、と当初計画を修正している。

IAAPAで
初めて女性会長
ジーナ・ロマノウさんが就任

ジーナ・ロマノウ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の九六―九七年期会長に、同協会では初の女性会長となるジーナ・ロマノウさんが就任した。

IAAPAショー96期間中に、九九―九六年期の会長、ジェフリー・トムプソン氏（英国ブラックプール・プレジャービーチ社長）から引き継いだもの。ロマノウさんはニューヨーク、ブルックリンにあるネーブライ遊園地の社長。

この遊園地は地元のファミリー客を対象にしたFEC（ファミリーエンタテイメントセンター）のようなもので、ロマノウさんの家族が運営している。ジーナ・ロマノウさんは八三年から園長、九一年から社長を勤めている。IAAPAでは前期第一副会長から昇格したもの。

IAAPAの執行部役員は年ごとにひとつずつ昇格する仕組みになっており、九六―九七年期の第一副会長はノックスフラッグス・テーマパーク社のラリー・コクラン副会長、第二副会長はブッシュ・エンタテイメント社のジョン・ロバート会長兼社長、そして第三副会長は今回選ばれたメキシコのグルポ・マジコ社のルネ・アレス社長となっている（第二副会長は理事の中からひとりだけ選ばれる）。

ユーロディズニー社
増収増益で定着
ディズニーランド・パリ好調

フランスの「ディズニーランド・パリ」を経営するユーロディズニー社（マルヌ・ラバレ、リップ・ブルギニョン会長）は十一月下旬、九六年九月期決算を発表。売上高は前年比九%増の約五十億フラン（一フランは約二十二円）、当期利益は七七%増の二億二千万フランと大きく伸ばした。入場者数は九%増の千百七十万人だった。

九二年四月に「ユーロディズニー」をオープン、九四年十月に「ディズニーランド・パリ」と改称したヨーロッパ最大のテーマパークだが、オープン当初は赤字続きで経営困難とされていた。しかし強力な合理化などを進めた結果、九五年九月期で初めて黒字に転換した。当初、ディズニー文化の直輸入は欧州には受け入れられないという批判もあったが、こういう見方はかなり減ってきた。

米国アリスト社が
プレイネットに
主な通信型製品3種も改称

遠距離通信タイプのTVゲームシステムを引っ下げて登場した、米国アリスト・ネットワーク・エンタテイメント社（ANE、本社カリフォルニア州フォスターシティ、モーリー・コーヘン社長）は十一月十九日付で「プレイネット・テクノロジー社」に社名変更した。同社はNASDAQに店頭公開しているアリストインターナショナル社の一部門。

社名変更だけにとどまらず同社は、基本的な製品の名称も変更した。まずカウンタートップ（卓上型）は「プレイネット」（旧「タッチネット」）、ジュークボックスは「プレイネット・ミュージック」（旧「ミュージックネット」）と「プレイネット」、そして八人が同時にプレイできるスポーツタイプは「プレイネット・チーム」（旧「アリーナネット」）と「チームネット」）となった。

これまでにない新システムの製品だけに、ネーミングひとつとってみても、いかに苦労し悩んでいるかが推察される。これらプレイネット社の製品は、モデムを介して電話回線で必要なデータをやりとりするのを基本としている。

米国春のショー
ASI97に戻る
3月13―15日、ラスベガスで

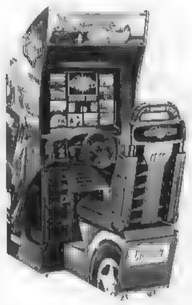
米国AAMAが開催し、展示小間に社長など責任者が常駐する、との誓約書の提出が義務付けられているのが特徴。これはせっかく小間を訪ねても小間に責任者がいないという不満を解消するもの。オペレーターはメーカーの代表者と直接話がしたい、と言っている。

WICO社が
再スタートへ

米国WICO社（ウィコ、本社イリノイ州ナイルズ）は今年三月、米国破産法第十一条（チャプターイレブン）を申請し倒産したが、十月中旬あるファイナルシャルグループが"WICO"のブランドと資産を買いとったことから、新たなWICO社が発足することになった。

再スタートしたウィコ社の業務には、旧ウィコ社のボブ・エムリッチ副社長らが当たる。

プレイヤーが選択する車種はスポーツカー、軍用車まで十一種類。心者が楽しめるのから、四百二連続して襲撃することも可能。各地もサウンドトラックとして入っている。ピラミッドの中を車で駆け抜ける、ジョークの多いドライブゲームである。


Midway's "Cruis'n World"

「クルージンワールド」
12カ国を舞台に
ミッドウェーゲームズ社から

米国ミッドウェー・ゲームズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ会長）からTVドライブゲーム機「クルージン・ワールド」が出荷された。CGレンダリング技術によるドライブゲーム機「クルージンUSA」（九四年）に続くもの。

前作が米国の主要都市を巡るのに対し、「クルージン・ワールド」は中国の万里の長城、ハワイの海底トンネル、エジプトのピラミッド、ロシアのクレムリン、パリのエッフェル塔などを楽しむことができる、十二カ国十四都市を駆けていく内容となっている。

International Trade Show

ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfult Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou China)	Mar 2-5
AmEx'97 (Dublin Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las vegas, USA)	Mar 13-15
IGBE'97 (Las Vegas U.S.A.)	Mar 18-20
Tokyo game Show (Tokyo,Japan)	Apr. 4-6
Middle East Leisure Expo (Dubai, UAE)	Apr 8-10
Welcome 97 (Istanbul Turkey)	May 9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul 25-27
JAMMA Show (Tokyo Japan)	Sep. 18-21
World Gaming '97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct 14-16
AMOA'97 (Atlanta U.S.A.)	Oct 23-25
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22

namco
この闘いは終わらない。
究極の3D対戦格闘ゲーム
TEKKEN 3
▼新ボード搭載!! よりリアルな超精彩画像はナムコならではのCG技術を駆使しています。
▼新ゲームシステムで熱き、奥深い攻防が展開!!
▼従来キャラは新技を追加、新キャラも豊富な技を駆使!!
▼個性豊かな10人のキャラクター。
キャラクターモデルはすべて新規に制作、
また、エンベロープ処理を施し前作よりも格段にハイグレードなモデルになりました。
▼コスチュームもすべて一新!!もちろん1P・2Pも違うデザインです。
▼あの一流の格闘家たちがモーションキャプチャーの役者で協力・参加!!
他の格闘ゲームとはレベルが違う本物の動きを再現!!
○パンクラス　鈴木みのる選手、渋谷修身選手　○日本国際空手拳道協会　黄　秀一選手
もはや敵なし!!高インカム・長期稼動そして鉄拳3で全世界のロケーションが熱くなる!!
近日堂々登場
©1994,1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

Game Machine's
Best Hit Games 25
96年下半期ベストヒットゲームズ25

「ゼロ2」が1位 2位に「鉄拳2」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使われるいわゆる基板タイプ）での九六年下半期のトップは、カプコン「ストリートファイター・ゼロ2」となった。

「ストリートファイター・ゼロ2」は、かつてのヒット作「ストリートファイターII」をもとに練り上げた格闘ゲームで九六年二月発売。九五年六月の「ゼロ」、九六年八月の「ゼロ2アルファ」の間に位置する。「ストII」ファンによる固定した人気を持つが、同タイプの次作が出ると大第に人気が下がる傾向があり、この場合「ゼロ2アルファ」（実質三カ月分の集計で二十一位）がすでに迫っている。

二位はナムコ「鉄拳2バージョンB」（九五年十月発売）で、CG格闘ゲーム「鉄拳」シリーズ二作目。ナムコがSCEと共同開発したCG基板「システム11」によるもので、九五年八月の「鉄拳2」をすべて「バージョンB」に無料でバージョンアップした。「鉄拳3」はまだ出ておらず、高インカムを保っている。

三位はセガ社「デカスリート」（九六年五月発売）で、ST—V基板のゲームソフトとして七月一日号で初めてトップに輝いた、CGスポーツゲーム。陸上競技十種目に次々と挑戦していくというもので、スタート時のパワーが注目された。

四位はナムコ「子育てクイズマイエンジェル」（九六年七月発売）。女の赤ちゃんの親となって次々と問題に答えていくというクイズゲームで、正解の性格によって子どもの進路が変化するという意表をついて、なお高インカムを保つ。

五位はセガ社「ラストブロンクス・東京番外地」で、「モデル2」によるCG格闘ゲーム。セガ社のCG格闘ゲームでは、八位に「バーチャファイター2・1」（九五年九月発売）、十位に「ダイナマイト刑事」（九六年七月発売）、十七位に「バーチャファイター2」（九四年十一月発売）が入っており、CG格闘ゲームの中の嚆矢を広げた（なおVFシリーズは「3」以降、完成品タイプに集計することにした）。

うち「ダイナマイト刑事」はCG格闘でも複数の対戦相手など豪化を持たせた。

第六位はSNKネオファイターズ96」（九六年七月発売）で、実質四年七月発売）で、実質四ヵ月分の集計ながら上位に迫ったほど、パワーの強さを見せた。ネオジオソフトでは他に、データイースト「マジカルドロップ2」（九六年一月発売）が十四位に入った。

七位はタイトー「パズルボブル2」（九五年九月発売）でF3ソフト。同じく「パズルボブルX」（九五年十二月発売）も十六位に入った。十一位のセガ社「テトリス」は、「3」から完成品部門に一本化した。

九六年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのはナムコ「鉄拳2・バージョンB」で、「鉄拳2」はほとんどすべて「バージョンB」にバージョンアップされていることから、「鉄拳2」として一本化してもよいほど。

「鉄拳2」は本紙チャートで九五年九月十五日号以来二回トップとなったほか、一年間ずっと十位以内にとどまり人気を保った。

二位はタイトー「パズルボブル2」で、前作「パズルボブル」が根強い人気を保っている。なお本紙では「バーチャファイターシリーズを当初ソフトとして九五年度部門の双方に入れてきたが、「3」のほうが持続性がある。

二位はセガ社「バーチャファイター2・1」、四位は同「2」。幅広い層に支持され、「2・1」は九五年十月十五日号以来九回もチャート一位を占めた。五位のセガ社「ファイティングバイパーズ」は上半期に伸ばしたが、下半期まで続かなかった。

六位はカプコン「ストリートファイター・ゼロ2」で、年間八ヵ月分の集計だから、実力はもっと上になる。「ゼロ」、「ゼロ2」、「ゼロ2アルファ」と人気を継いできている。

七位はセガ社CGサッカーゲーム「バーチャスカー」。八位はSNKネオジオ「リアルバウト餓狼伝説」だが、これは十一ヵ月分の集計。九位のザウルス／SNKネオジオ「ステークスウィナー」は健闘した。

十位のビデオシステム「ファイナルロマンス2」は、前回十七位から上昇したもの。同シリーズの下半期は十六位に入った。麻雀ソフトは前回の二点から二点に減った。

十一位のセガ社「テトリス」の人気は八年に及ぶことになる。同タイプの新作、ジャレコ「テトリス・プラス」は初登場で十八位に。「上海」シリーズも根強い。

十二位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九五年十二月発売）は、十五位「ファイナルロマンス2」（同四月）に続くTV麻雀ゲーム。TV麻雀ゲームはこの二点だけ入った。

このほか発売時期は十三位「レイストーム」が九六年八月で実質四ヵ月分の集計、十八位「ストライカーズ1945」が九五年六月、十九位「19XX」が九六年一月、二十位「クラシックコレクションVOL2」が九五年三月、二十二位「スーパーワールドスタジアム96」が九六年六月などとなっている。

最も息の長いのは、「テトリス」の八年間で、長さで突出している。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン）	1706
2	鉄拳 2・バージョンB（ナムコ）	1651
3	デカスリート（セガ社 ST—V）	1637
4	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ）	1402
5	ラストブロンクス—東京番外地（セガ社）	1311
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ96（SNKネオジオ）	1304
7	パズルボブル 2（タイトーF3）	1289
8	バーチャファイター 2.1（セガ社）	1284
9	バーチャストライカー（セガ社）	1109
10	ダイナマイト刑事（セガ社 ST—V）	1066
11	テトリス（セガ社）	1031
12	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ）	1021
13	レイストーム（タイトー）	1007
14	マジカルドロップ 2（データイースト／SNKネオジオ）	1002
15	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ）	1000
16	パズルボブル 2X（タイトーF3）	931
17	バーチャファイター 2（セガ社）	897
18	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ）	889
19	19XX（カプコン）	889
20	クラシックコレクション VOL. 2（ナムコ）	865
21	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン）	846
22	スーパーワールドスタジアム 96（ナムコ）	838
23	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	836
24	ダイナマイトベースボール（セガ社）	825
25	ゼビウス3D／G（ナムコ）	814

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	電脳戦機バーチャロン 2P／VS.（セガ社）	1923
2	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ）	1690
3	バーチャコップ 2（DX／S）（セガ社）	1538
4	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社）	1377
5	アルペンレーサー（ナムコ）	1231
6	バーチャファイター 3（セガ社）	1033
7	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社）	989
8	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ）	967
9	ガンバレット（ナムコ）	932
10	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ）	877
11	アルペンサーファー（ナムコ）	858
12	レイブレーサー（2P）（ナムコ）	834
13	エースドライバービクトリーラップ（SD/DX）（ナムコ）	803
14	デイトナUSA（2P）（セガ社）	739
15	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ）	680

完成品タイプでは「電脳バーチャロン」に

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、戦ゲームで、上半期一位だったセガ社「バーチャコップ2」（九五年九月）。

二位はナムコ「タイムクライシス」（九五年三月）。

（八八年十二月）はなお根強さを示しており、落下型パズルゲームはまだ続くと見られている。コナミ「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」（九年五月発売）は二十三位に入った。

九位のセガ社「バーチャストライカー」（九五年九月発売）はCGサッカーゲーム。

十一位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九五年十二月発売）は、十五位「ファイナルロマンス2」（同四月）に続くTV麻雀ゲーム。TV麻雀ゲームはこの二点だけ入った。

このほか発売時期は十三位「レイストーム」が九六年八月で実質四ヵ月分の集計、十八位「ストライカーズ1945」が九五年六月、十九位「19XX」が九六年一月、二十位「クラシックコレクションVOL2」が九五年三月、二十二位「スーパーワールドスタジアム96」が九六年六月などとなっている。

最も息の長いのは、「テトリス」の八年間で、長さで突出している。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	270
2	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー）	201
3	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト）	156
4	ピンボールマジック（カプコン）	151
5	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト）	111

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社）	2470
2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	893
3	リアルパンチャー（タイトー）	550
4	シンデレラマジック（タイトー）	400
5	エキサイト・スピードホッケー（セガ社）	378

フリッパーは全般的に低調 その他は「プリント倶楽部」

フリッパーはTVゲーム機に比べると普及率が低く、全体の評価も次第に下がってきている。その中でデータイースト「ジュラシックパーク」（九三年九月）が、上半期一位になった。新機種の「コンゴ」（九六年三月）がやっと二位に付けた程度で、勢いがない。

その他アーケードゲーム機では、アトラス／セガ社「プリント倶楽部」（九五年七月）が、他を大きく引き離してトップになった。九五年下半期は四ヵ月分の集計だけで三位に迫り、九六年上半期からトップを占めている。この製品は厳密に言うとゲーム機ではないがAM機の性格が強いのでアーケードゲームの分野に入れている。

二位はセガ社「手相占い・ちょっとみせて」（九五年十一月）で、前年下半期一位、今年上半期二位。この部門では、品不足だった「プリント倶楽部」に代わる対抗品が一斉に出始めている。

四位はセガ社「ガンブレードNY」（九六年四月）で、二位から四位までCGガンゲーム機が占めた。

五位は上半期一位だったナムコのCGスキーゲーム「アルペンサーファー」（同）が同じく四ヵ月半分で十一位にとどまっている。

この部門ではCGゲームが大部分を占めることになったが、CG以外のナムコ「ガンバレット」（九四年十月）も健闘した。しかないため、六位にとどまった。フルカウントにならないのは、ナムコ「プロップサイクル」（七月発売）が四ヵ月半分で八位、同「アルペンサーファー」（同）が同じく四ヵ月半分で十一位にとどまっている。

この部門ではCGゲームが大部分を占めることになったが、CG以外のナムコ「ガンバレット」（九四年十月）も健闘した。

Game Machine's
Best Hit Games 25
96年年間ベストヒットゲームズ25

「鉄拳2」トップ 2位に「PB2」

「年間ベストヒットゲームズ25」は、上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、その一年間に最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる。

うちTVゲーム機のソフトウェア部門（いわゆる基板タイプ）と完成品タイプ部門（アップライト、コックピット型）のトップには、八九年度以来、本紙の「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られる。

本紙チャートはかなり精度が高く、そのデータの積み重ねから決定されるものだけに、業務用TVゲーム分野でこの賞は最も権威があるとされるほど。なお現行方式の年間チャートは八六年度から実施しているが、九〇年度以降のソフトウェア部門の一—三位は次のとおりで、以上のことが裏付けられる。

九〇年度①セガ社「テトリス」、②カプコン「ファイナルファイト」、③「ストリートファイターII」、九一年度①カプコン「ストIIダッシュ・ターボ」、②コンバイル／セガ社「ぷよぷよ」、③SNK「餓狼伝説2」。九四年度①コンバイル／セガ社「ぷよぷよ」、②カプコン「スーパーストII・X」、③セガ社「バーチャファイター」。九五年度①セガ社「バーチャファイター2」、②タイトー「パズルボブル」、③コナミ「対戦ぱずるだま」。

「テトリス」は八九—九〇年、「ストII」は九一—九二年とともに二年連続して一位となり、それぞれブームを起こしたほどで、今なお根強い人気を保っている。なお本紙では「バーチャファイターシリーズを当初ソフトとして九五年度部門の双方に入れてきたが、「3」から完成品部門に一本化した。

九六年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのはナムコ「鉄拳2・バージョンB」で、「鉄拳2」はほとんどすべて「バージョンB」にバージョンアップされていることから、「鉄拳2」として一本化してもよいほど。

「鉄拳2」は本紙チャートで九五年九月十五日号以来二回トップとなったほか、一年間ずっと十位以内にとどまり人気を保った。

二位はタイトー「パズルボブル2」で、前作「パズルボブル」が根強い人気を保っている。なお本紙では「バーチャファイターシリーズを当初ソフトとして九五年度部門の双方に入れてきたが、「3」のほうが持続性がある。

二位はセガ社「バーチャファイター2・1」、四位は同「2」。幅広い層に支持され、「2・1」は九五年十月十五日号以来九回もチャート一位を占めた。五位のセガ社「ファイティングバイパーズ」は上半期に伸ばしたが、下半期まで続かなかった。

六位はカプコン「ストリートファイター・ゼロ2」で、年間八ヵ月分の集計だから、実力はもっと上になる。「ゼロ」、「ゼロ2」、「ゼロ2アルファ」と人気を継いできている。

七位はセガ社CGサッカーゲーム「バーチャスカー」。八位はSNKネオジオ「リアルバウト餓狼伝説」だが、これは十一ヵ月分の集計。九位のザウルス／SNKネオジオ「ステークスウィナー」は健闘した。

十位のビデオシステム「ファイナルロマンス2」は、前回十七位から上昇したもの。同シリーズの下半期は十六位に入った。麻雀ソフトは前回の二点から二点に減った。

十一位のセガ社「テトリス」の人気は八年に及ぶことになる。同タイプの新作、ジャレコ「テトリス・プラス」は初登場で十八位に。「上海」シリーズも根強い。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	鉄拳 2バージョンB（ナムコ）	95・10	3579
2	パズルボブル 2（タイトーF3）	95・9	3003
3	バーチャファイター 2.1（セガ社）	95・9	2973
4	バーチャファイター 2（セガ社）	94・11	2568
5	ファイティングバイパーズ（セガ社）	95・11	2555
6	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン）	96・3	2543
7	バーチャストライカー（セガ社）	95・5	2378
8	リアルバウト餓狼伝説（SNKネオジオ）	95・12	2235
9	ステークスウィナー（SNKネオジオ）	95・9	2203
10	ファイナルロマンス2（ビデオシステム）	95・4	2194
11	テトリス（セガ社）	88・12	2147
12	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ）	95・6	2113
13	上海・万里の長城（サン電子／タイトー）	95・8	1914
14	パズルボブル 2X（タイトーF3）	95・12	1779
15	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	95・12	1756
16	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ）	95・12	1733
17	19XX（カプコン）	96・1	1708
18	テトリス・プラス（ジャレコ）	95・12	1696
19	ストリートファイター・ゼロ（カプコン）	95・6	1688
20	上海 III（サン電子／タイトー）	93・11	1683
21	クラシックコレクション VOL. 1（ナムコ）	95・11	1676
22	デカスリート（セガ社 ST—V）	96・5	1637
23	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社）	94・9	1621
24	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ）	94・12	1546
25	ファイナルロマンス（ビデオシステム）	96・3	1417

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	バーチャコップ 2 DX S（セガ社）	95・9	3271
2	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社）	96・1	3208
3	アルペンレーサー（ナムコ）	95・7	2807
4	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ）	96・3	2466
5	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社）	95・4	2135
6	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ）	95・8	2058
7	ガンバレット（ナムコ）	94・10	1751
8	レイブレーサー（2P）（ナムコ）	95・7	1722
9	マンクスTT（DX／2P）（セガ社）	95・12	1612
10	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社）	96・4	1609
11	デイトナUSA（2P）（セガ社）	94・5	1529
12	バーチャファイター 2（DX）（セガ社）	94・11	1455
13	スカイターゲット（SD／DX）（セガ社）	95・10	1405
14	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ）	95・12	1359
15	スポーツフィッシング 2（セガ社）	95・8	1358

完成品タイプでは「バーチャコップ2」に

完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社「バーチャコップ2」が、前上半期一位、下半期二位に続き一位となった。

二位はセガ社「電脳戦機バーチャロン」で、上半期三位、下半期一位と人気を保っている。CGロボット対戦ゲーム。

三位はナムコのCGスキーゲーム「アルペンレーサー」で、上半期二位、下半期五位。四位はナムコのCGガンゲーム「タイムクライシス」で上半期十二位、下半期二位とまだ人気上昇中。

五位はセガ社「セガラリー・チャンピオンシップ」、六位はナムコ「レイブレーサー」（SD／DX）、同「2P」は八位。以下九位にセガ社「マンクスTT」、十一位に同「デイトナUSA」、十四位にナムコ「ダートダッシュ」とCGドライブゲームが揃っている。

九〇年度以降の一—三位は次のとおりで、セガ社とナムコのほぼ独占となっている。

九〇年度①セガ社「スーパーモナコGP」、②鈴鹿GP」、③タイトー「SGI」。九一年度①ナムコ「ファイナルラップ2」、②同（DX）、③タイトー「スペースガン」。九二年度①セガ社「F1エキゾーストノート」、②ミッドウェー社「ターミネーター2」、③ナムコ「スターブレード」。九三年度①コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、②セガ社「バーチャレーシング」、③ナムコ「ファイナルラップ3」。九四年度①ナムコ「リッジレーサー」、②セガ社「バーチャファイター」、③コナミ「リーサルエンフォーサーズ」。九五年度①セガ社「バーチャコップ」、②同「バーチャファイター2」、③ナムコ「エースドライバー」。

圧倒的な「プリント倶楽部」

フリッパー部門は設置ロケが少ないことから、集計しても評価が低い。トップは前回四位だった「ジュラシックパーク」が、トップになった。

その他アーケードゲーム機部門ではアトラス／セガ社「プリント倶楽部」が、他を寄せつけないほどの強さを発揮して一位になった。品不足を生じるほどだったが、競合品が出回り始めている。上半期も下半期も一位だった。

二位はセガ社の占い機「手相占い・ちょっとみせて」で、前回一位だった。前回二位だったタイトー「リアルパンチャー」は三位になった。この分野は新規性と遊びのユニークさが評価に結びつくようだ。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	93・9	562
2	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト）	95・9	253
3	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー）	96・3	250
4	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト）	95・2	224
5	ピンボールマジック（カプコン）	95・12	207

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社）	95・7	4059
2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	95・2	2034
3	リアルパンチャー（タイトー）	94・7	1132
4	X—DAY 2（ナムコ）	95・7	881
5	スターライトフォーチュン（セガ社）	93・12	766

話題のマシン

新コース追加、通信機能搭載

2人同時競走も

ナムコの「アルペンレーサー 2」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGスキーゲーム機「アルペンレーサー2」（DXタイプ）が十二月下旬発売となる。

これは同社CG基板、システム・スーパー22」を使ったもので、前作のバージョンアップ版。

通信機能を搭載したことにより、二台接続、同時スキーレースを展開できるようになったのが最大の特徴。また難易度が異なる二種類の新コースを増設し、山岳地帯を抜けて夜となり、急に都市の美しい夜景が目の前に広がるなど、前作とはまったく違うコースが用意され、グラフィックも強化している。

このほか主に走りを楽しむレースモードと、一定時間を競うタイムトライアルモードの二種類があり、いずれかを選択できる。さらにプレイヤーキャラを、競技スタイルやアクションなどが異なる二人のキャラから選べるようになった。

本体キャビネットはほぼ同じサイズだが、イラストが新しくなった。前作からのコンバージョン格本定。

アルペンレーサー 2

コナミのCGゲーム基板

4人まで通信も

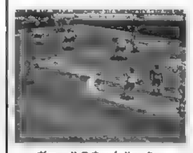
「ヴァーサスネットサッカー」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGサッカーゲーム「ヴァーサスネットサッカー」が、十一月十日発売となった。

これは同社、サノカーコートを使用したもので、「ストII」シリーズの流れを継承し、各キャラの動きや技などをデフォルメ化してポリゴン画像に取り込んでいるため、「ストII」の笑しい夜景が目の前に広がるなど、前作とはまったく違うコースが用意され、グラフィックも強化している。

このほか主に走りを楽しむレースモードと、一定時間を競うタイムトライアルモードの二種類があり、いずれかを選択できる。さらにプレイヤーキャラを、競技スタイルやアクションなどが異なる二人のキャラから選べるようになった。

本体キャビネットはほぼ同じサイズだが、イラストが新しくなった。前作からのコンバージョン格本定。



ヴァーサスネットサッカー

「ネオジオ」格闘ソフト

〝超必殺技〟駆使

ピスコ「ブレイカーズ」

㈱ピスコ（本社京都、秋山哲雄社長）開発による「ネオジオMVS」ソフト「ブレイカーズ」が、同社と㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から十二月十七日発売となった。

これは対戦格闘ゲームで、ルールのない武術大会を繰り広げるもの。八方向レバーと四つ（パンチとキックの各強弱）のボタンを操作する。

キャラクターは異なる技を使う八人から選択。一人用で勝ち抜くと最後に〝邪悪な存在〟が乗り移った大会の主催者キャラ（選択できない）と戦うことになる。

各キャラが必殺技を一～五種類駆使するが、攻撃やガード、挑発を決めると〝スペシャルゲージ〟が上がっていき、さらに強力で特殊な超必殺技を使えるようになる。超必殺技はキャラにより異なる二種類または三種類が設定されており、これをストックして状況に応じた使い方ができるようになっている。カセットOP価格九万八千円。

ブレイカーズ

順にボタン押すアーケード機

光りと音を覚え

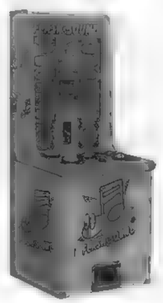
こまや「フラッシュ&サウンド」

㈱こまや（本社神戸、尾上芳郎社長）から、プライズゲーム機「フラッシュ&サウンド」が十一月下旬発売となった。

これは五つのボタンがランダムに九、その順番どおりにボタンを押していくというゲーム。

ボタンは赤、青、緑、黄、オレンジの五色があり、光った時にそれぞれ異なる音程が鳴るので、色と音でも覚えることができる。

ただしゲームが進むと点滅スピードが速くなり光るボタンの数も増えていき、最高六段階までレベルが上がっていく。レベル6をクリアすると景品が払い出される（景品払い出し機能のないタイプも用意）。三回間違うとゲーム終了。OP価格二十六万円。



フラッシュ&サウンド

機種名（メーカー名）	評価
11 バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕〔タイトー〕	6 92
12 サムライショーダウン Ⅳ〔サムライスピリッツ天草降臨〕 SNKネオジオ）	6 91
13 19XX（カプコン）	6.90
14 ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕（カプコン）	6 87
15 パンチ3（ミッチェル／ワールドワイドビデオ）	6 83
16 ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	6 80
17 ソウルエッジ（ナムコ）	6 73
18 バトルボールズ〔戦球〕（セイブ／ファブテック）	6 67
19 マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	6.65
20 バスタムーブ〔パズルボブル〕〔タイトー／SNKネオジオ）	6.64

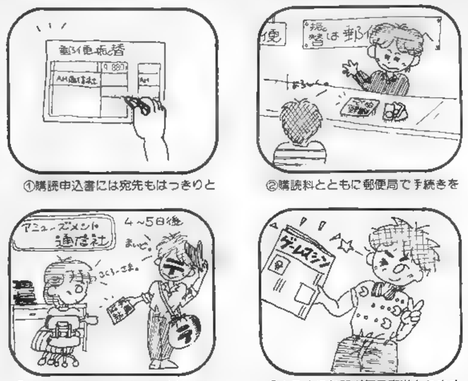
フリッパー

機種名（メーカー名）	評価
1 スケアドスティフ（ノウドウェー）	9.00
2 アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.09
3 アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.90
4 アダムスファミリー（ノウドウェー）	7 67
5 インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.60
6 ワンアタック・オブ・マジック（ノウドウェー）	7.57
7 スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7 38
8 ビッグハート（プリミア）	7 33
9 コンゴ（ミッドウェー）	7 22
10 ワールドカップ・サッカー（ノウドウェー）	7 21

©1996 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲーム25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの訂を加えた。

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい

■年間講読料（送料、消費税込）は9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円
ご一緒にお申し込み下さい



■海外（Air Mail）の購読料は一律米国ドルとなっています

話題のマシン

アリカ開発、カプコンから

CGで「ストII」

「ストリートファイターEX」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱アリカ（本社東京、西谷亮社長）開発CG格闘ゲーム「ストリートファイターEX」が、十二月二十八日発売となる。

これは「PS」基板を使用したもので、「ストII」シリーズの流れを継承し、各キャラの動きや技などをデフォルメ化してポリゴン画像に取り込んでいるため、「ストII」での醍醐味も十分残されている。

キャラもおなじみのリュウ、ケン、チュンリーなど計十人が登場する。操作も従来と同じ八方向レバーと六つのボタンを使う。技ではスーパーコンボなど基本的なものは継承し、新しくガードを打ち砕く〝ガードブレイク〟（スーパーコンボゲージを一つ消費）、必殺技直後の硬直などをスーパーコンボでキャンセルできる〝スーパーキャンセル〟などの新システムが追加されている。この二つのシステムを連続して使うことにより、相手との体力差が少なければ一発逆転のチャンスも生まれる。基板販売のみで価格一十二万八千円。

ストリートファイターEX

CG「セガスキースーパーG」

4人通信スキー

セガ社から「マジカル頭脳パワー」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGスキーゲーム機「セガスキースーパーG」が十二月中旬発売となった。また、TVクイズゲーム機「マジカル頭脳パワー」が十一月末に発売となった。

「セガスキースーパーG」はCG基板「モデル2」を使用し、高度なテクニックが要求されるワールドカップスキーの種目〝スーパージャイアントスラローム〟を題材としたもの。

左右の固定されたストックバーを握り、スキー板となるスライド台に乗って操作する。台は左足用と右足用に分かれており、体重をかけるとそれぞれの台が弧を描いて約四十五度まで傾へスライドし、段差がつくというシステムでリアル感がある。

コースはノーマル、テクニカル、ハイスピードの三種類から選択、またチェックポイントごとにタイムエクステンドが設定されたタイムアタックモードと、ライバルスキーヤーと競走するワールドシリーズモードも選択できる。

タイマー制で、例えばノーマルコースでタイマーが残っていれば、次のレベルのテクニカルコースへと進むことができる。また通信機能を搭載しており、最大四台まで接続し四人までの同時プレイも可能。ボタンで画面視点切り替えができる。標準価格二百十二万五千円。

「マジカル頭脳パワー」は同名テレビ番組をもとにした早押しクイズ機。同番組の雰囲気を出すため音声認識機能を搭載し、備え付けのマイクに声で解答するというシステムに特徴がある。

初級、中級、上級の三コースから選択、コースによって出題数が異なる。一人用で、出題後ボタンを早押しなプレイヤーに解答権があり、回るようになっているマイクを自分の方に向けて解答の言葉を言うと、画面上に正解か不正解かが音声とともに表示される。

ゲームはライフ制で、間違うと一つ減り、設定ライフ数がなくなればゲーム終了。「STTV」基板使用。二十九〝TVモニター内蔵のアップライト型で、OP価格九十八万円。

セガスキースーパーG

トーゴのアーケードゲーム

揺れるバケツに

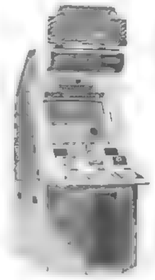
「ばつ丸のゴーゴーたま入れ」

㈱トーゴ（本社東京、山田敦夫社長）から、アーケードゲーム機「バッドばつ丸のゴーゴーたま入れ」が十一月上旬発売となった。

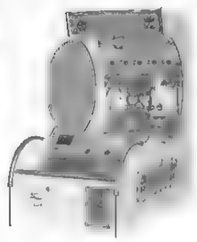
これはボール投げゲーム機で、サンリオのキャラクター〝ばつ丸〟を使用したもの。

前方にヤシの木と海を背景にしたキャラが、フラダンスを踊りながら赤い大きなバケツを持っているバケツの中へボールを次々と投げ入れていく。

ボールが入るたびに得点（LED表示）が加算されていき、タイマー切れでゲーム終了となり、得点により〝パターンの〝ばつ丸〟の声で万歳が評価される。定価七十四万八千円。



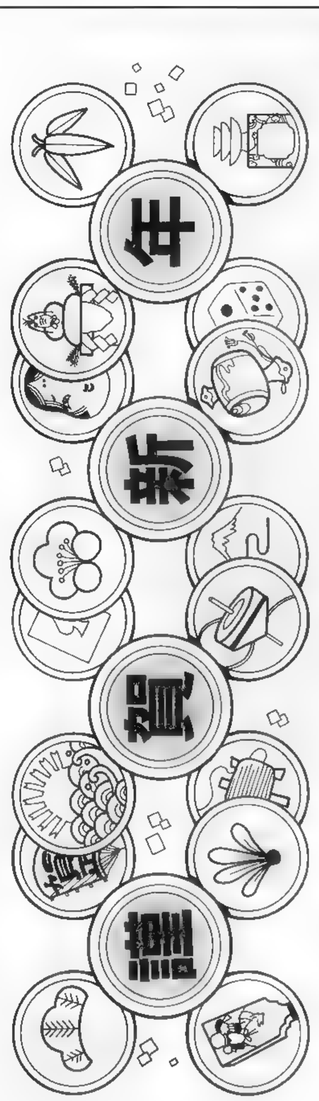
マジカル頭脳パワー



バッドばつ丸のゴーゴーたま入れ

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス 12月号から

機種名（メーカー名）	評価
アップライト・ビデオ	
1 エリア51（アタリゲームズ）	8.49
2 トーナメント・ソリテア（ダイナモ）	8.25
3 ソリテアーチャレンジ（ダイナモ）	7 92
4 バーチャコップ 2（セガ社）	7.79
5 クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7 70
6 バーチャコップ（セガ社）	7.42
7 ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.00
8 バーチャファイター 2（セガ社）	6.88
9 キラーインスティンクト（ミッドウェー）	6.75
10 デッケン（ナムコ）	6 71
11 NBAハングタイム（ミッドウェー）	6 69
12 リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6.68
13 ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	6 67
14 ファイティングバイパーズ（セガ社）	6 63
15 リーサルエンフォーサーズ 2（コナミ）	6 51
デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）	
1 ワインディングヒート（コナミ）	9 17
2 ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	9 00
3 タイムクライシス（ナムコ）	8 94
4 デイトナUSA（セガ社）	8 86
5 アルペンサーファー（ナムコ）	8 80
6 クルージンUSA（ミッドウェー）	8 75
7 マンクスTT（セガ社）	8 40
8 エアーコンバット 22（ナムコ）	8 13
9 アルペンレーサー（ナムコ）	8 04
10 ウェーブシャーク（コナミ）	8 00
11 スズカエイトアワーズ 2（ナムコ）	7 83
12 プロップサイクル（ナムコ）	7 82
13 コップス（アタリゲームズ）	7 80
14 バーチャロン（セガ社）	7.78
15 アウトランナーズ（セガ社）	7 53
ビデオ・ソフトウェア	
1 XメンVSストリートファイター（カプコン）	8.53
2 ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	8 28
3 ゴルデンティ 3Dゴルフ（ITC）	8 00
4 スーパーパズルファイター 2（カプコン）	8 00
5 デッケン 2〔鉄拳2〕（ナムコ）	7 76
6 ソウルエッジ 2ト（ナムコ）	7 34
7 メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7 24
8 NBAマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7 07
9 D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	7.05
10 ナムココレクションズVol. 2（ナムコ）	7 00



株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区雑司が谷
代表取締役 社長 企 伸太郎
FTEL 貝子 一
AL 小同

株式会社 アトラス
〒533 東京都新宿区
代表取締役 社長 原野 直也
FTEL
AL

旭精工株式会社
〒107 東京都港区南青山
代表取締役 安部 寛
TEL

株式会社 アイモ
〒 東京都
代表取締役 田口 宣由
FTEL
AL

株式会社 アイマックス
〒144 東京都大田区
代表取締役 社長 今成 一雄
FTEL
AL

株式会社 アーク
〒 東京都
代表取締役 小田 明光
FTEL
AL

株式会社 アリサカ
〒816 福岡県
代表取締役 有坂 順
FTEL
AL

株式会社 アムレス
〒984 宮城県仙台市若林区
代表取締役 小村 茂
FTEL
AL

株式会社 アムス
〒463 名古屋
代表取締役 梅村 富久
FTEL
AL

朝日エンジニアリング株式会社
〒770 徳島県
営業部 専務取締役 藤原 忠
FTEL

株式会社 アミューズオリエント
〒 東京都
代表取締役 矢内 敬治
FTEL

株式会社 アッパラ
〒700 岡山県
代表 筒井 雅久
FTEL

株式会社 エイコー
〒130 東京都墨田区本所
代表取締役 辻谷 博男
FTEL

株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田
代表取締役 藤澤 知徳
FTEL

エイト・レジャー物産株式会社
〒111 千葉県
代表取締役 富田 紀一
FTEL

株式会社 エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市
代表取締役 新井 一夫
FTEL

株式会社 エヌエムケイ
〒101 東京都千代田区神田
代表取締役 琴寄 幸雄
FTEL

株式会社 エム・アイ・ピー
〒564 大阪府吹田市
代表取締役 伊藤 博則
FTEL

株式会社 エイフルコーポレーション
〒171 東京都豊島区池袋西
代表取締役 熊谷 俊範
FTEL

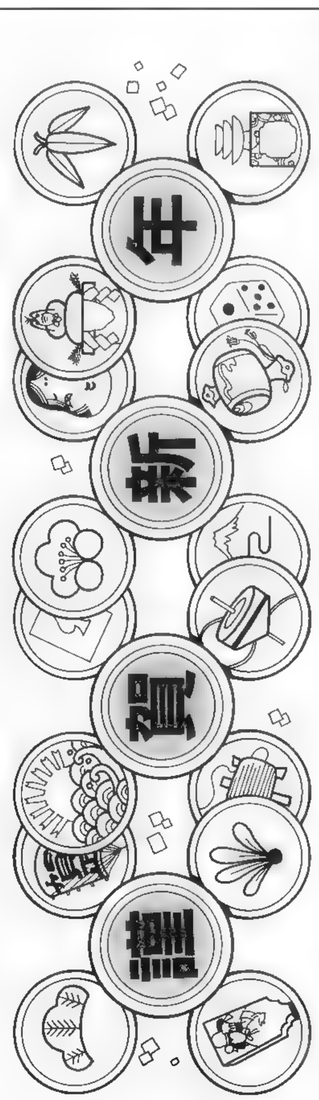
大平技研工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋
代表取締役 大平 輝雄
FTEL

株式会社 エス・エヌ・ケイ
〒364 大阪府
代表取締役 高堂 良彦
TEL

大森電気株式会社
〒208 東京都武蔵村山
代表取締役 大森 節雄
FTEL

エース自動機株式会社
〒154 東京都世田谷区野沢
代表取締役 社長 高村 上公
専務取締役 野貞 義伯
FTEL

株式会社 岡本製作所
〒533 大阪市淀川区
代表取締役 岡本 典之
FTEL



加藤工業株式会社
〒567 大阪府茨木市
代表取締役 加藤 克彦
FTEL

岐阜特機株式会社
〒501-01 岐阜県
代表取締役 真鍋 巧
FTEL

株式会社 サンヤス・ヒシノ明昌
〒541 大阪市中央区
代表取締役 社長 大野 伊左男
FTEL

株式会社 ジーエム商事
〒143 東京都大田区
代表取締役 小倉 忠弘
FTEL

ユニット株式会社
〒131 東京都
代表取締役 社長 加藤 イサム
FTEL

栗田技研株式会社
〒600 鳥取県
代表取締役 社長 栗田 常夫
工場 〒501-01 鳥取県
FTEL

サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区
代表取締役 社長 里見 治
FTEL

株式会社 シグマ
〒150 東京都渋谷区
代表取締役 社長 真鍋 勝紀
FTEL

株式会社 カネコ
〒141 東京都
代表取締役 金子 治
FTEL

株式会社 ケイアンドエフ
〒577 東大阪市
代表取締役 林 誠一
FTEL

サンセイ・エンターテイメント
〒421-01 静岡県焼津市
代表取締役 曽我 榮蔵
FTEL

昭和技研工業有限会社
〒365 埼玉県鴻巣市
取締役社長 安部 征宏
FTEL

株式会社 カプコン
〒 大阪
代表取締役 社長 辻本 憲三
FTEL

コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門
代表取締役 社長 上月 景正
FTEL

株式会社 サンワイズ
〒564 大阪府吹田市
代表取締役 社長 松下 清
FTEL

株式会社 スクラッチ
〒108 東京都港区芝浦
代表取締役 社長 森田 友久
FTEL

関西カクタス株式会社
〒530 大阪市
代表取締役 社長 村田 脩二
FTEL

株式会社 こまや
〒658 神戸市中央区
代表取締役 尾上 芳郎
FTEL

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区寺町
代表取締役 斉藤 まり子
FTEL

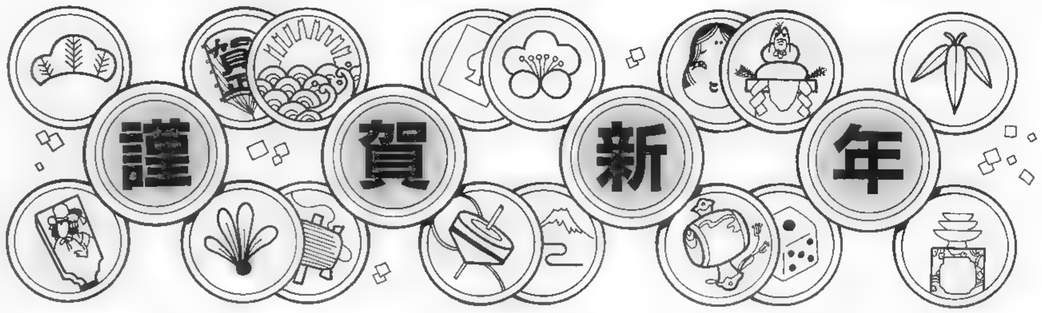
セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区
代表取締役 社長 中山 隼雄
FTEL

関東精密工業株式会社
〒131 東京都（工場）
代表取締役 社長 中村 哲
FTEL

株式会社 ザウルス
〒102 東京都千代田区
代表取締役 田中 信之
FTEL

ジェイ・アール・イー
〒556 大阪市浪速区
代表取締役 能美 政彦
FTEL

株式会社 ヅ
〒462 名古屋市北区
代表取締役 松川 紘上
FTEL



株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井ノ口新町一七番地西
TEL（〇五六四）二四一一（代表）
FAX（〇五六四）二四一一

株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒41[illegible] 静岡県熱海市[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]
第一倉庫 大阪市鶴見区今津中[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
第二倉庫 大阪市鶴見区今津中[illegible]

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
〒102 東京都千代田区平河町[illegible]
本社 GM販売部 神奈川県[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
TG販売部 〒[illegible] 神奈川県[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

太東商事株式会社
代表取締役 山下征士
〒406 山梨県東[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区[illegible]谷[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 たつみ娯楽
代表取締役 入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル
[illegible] 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒162 東京都千代田区九段北[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167 東京都杉並区荻窪[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]（ダイヤルイン）[illegible]（[illegible]販売部）
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 テツカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市[illegible]松町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

東洋テクトロン株式会社
取締役社長 玉手良光
専務取締役 遠藤昭康
〒983 宮城県仙台市[illegible]区[illegible]田西町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 トライ
代表取締役 鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役 早川永[illegible]
〒463 名古屋市[illegible]区八反[illegible]番[illegible]号 NPビル
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区[illegible]鳴[illegible]町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

株式会社 日本システム
代表取締役 村上栄司
〒180 東京都武蔵野市[illegible]祥寺東町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

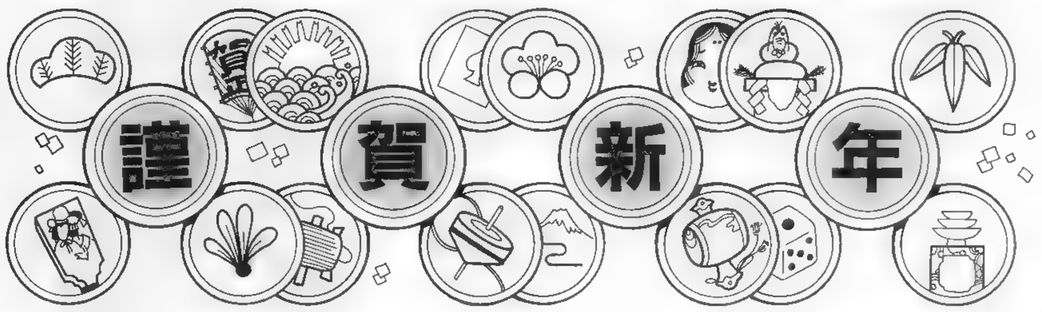
株式会社 ハピネット
代表取締役社長 河合洋
〒111 東京都台東区駒形[illegible]四[illegible]五
TEL（[illegible]）[illegible]

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563 大阪府池田市神田[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 ピスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603 京都市北区長谷[illegible]東御所の内町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
〒171 東京都豊島区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
〒600 （本社）京都市下京区中堂寺粟田町[illegible]番地
京都リサーチパーク サイエンスセンタービル四号館七F
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 フウキ
代表取締役 高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]



株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町[illegible]
本社 TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]
福岡営業所 〒818-01 福岡県太宰府市水城[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

富士電子工業株式会社
取締役社長 清野昌三
〒272 千葉県市川市[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554 大阪市此花区伝法[illegible]
TEL（〇六）[illegible]
FAX（〇六）[illegible]
工場 〒595 大阪府泉北郡[illegible]区入野[illegible]
TEL（〇七二）[illegible]
FAX（〇七二）[illegible]

ホクセイ株式会社
代表取締役 高山輝美
〒810 福岡市中央区六本松[illegible]
TEL（〇九二）[illegible]
FAX（〇九二）[illegible]

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 （本社工場）川崎市中原区今井上町[illegible]
TEL（〇四四）[illegible]
FAX（〇四四）[illegible]
〒618 （関西営業所）京都府乙訓郡大山崎町鏡田[illegible]
TEL（〇七五）[illegible]
FAX（〇七五）[illegible]

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
[illegible]

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒671 神[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
〒187 東京都小平市[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
〒150 東京都渋谷区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

株式会社 ミッドウエスト
代表取締役社長 中西義典
相談役 中西昭雄
営業部長 渡辺承之
〒160 東京都新宿区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
〒189 東京都[illegible]
本社 TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]
小藤事務所 〒189 東京都武蔵野市境[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
FAX（[illegible]）[illegible]

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
社員 一同
〒578 東大阪市中新開[illegible]
TEL（〇七二）[illegible]
FAX（〇七二）[illegible]

株式会社 モリタ
会長 森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町[illegible]
大和屋第2ビル4F
TEL（〇五）[illegible]
FAX（〇五）[illegible]

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区[illegible]崎町[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 東大阪[illegible]
TEL（〇六）[illegible]
FAX（〇六）[illegible]
東京営業所 東京都台東区[illegible]
TEL（[illegible]）[illegible]
福岡営業所 〒810 福岡市中央区[illegible]
TEL（〇九二）[illegible]

株式会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
〒242 中央林間営業本部 神奈川県大和市中央林間[illegible]
TEL（〇四六）[illegible]
FAX（〇四六）[illegible]
〒228 （本社）神奈川県相模原市相南[illegible]
TEL（〇四[illegible]）[illegible]

業界団体分

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
会長 中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町[illegible]盛電社ビル六F
TEL（〇[illegible]）[illegible]
FAX（〇[illegible]）[illegible]

全日本遊園施設協会（JAPEA）
会長 山田二郎
役員 一同
〒150 東京都渋谷区渋谷[illegible]
スターグラザ青山[illegible]号
TEL（〇[illegible]）[illegible]
FAX（〇[illegible]）[illegible]

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
会長 入江昭造
役員 一同
〒101 東京都千代田区神田須田町[illegible]四
TSIビル六F
TEL（〇[illegible]）[illegible]
FAX（〇[illegible]）[illegible]

三重県アミューズメント施設営業者協会
会長 松本静雄
役員 一同
〒519-04 三重県度会郡玉城町世古[illegible]四五
TEL（〇五九六）[illegible]
FAX（〇五九六）[illegible]

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長 川楠俊太郎
役員 一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一[illegible]二[illegible]六
[illegible]屋中央別館七F七〇六号
TEL（〇六）[illegible]
FAX（〇六）[illegible]

日本SC遊園協会（NSA）
会長 内田博
常務理事 宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷[illegible]八[illegible]
安田生命ビル九F
TEL（〇三）[illegible]
FAX（〇三）[illegible]

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.283

鎌先英太郎

一九九七年　元旦

白き巨船きたれり
春も遠からず

一九九七年の冒頭は大野林火の名句から、白き巨船とは何を指しての謂か。その意味するところは深く、構えが大きく、春にたいする（新しい年に対する）期待も大きいものがあると感じさせられる。

暁や鯨の吼ゆる
しもの海

加藤暁台の句も新しい年への身震いをともなうような壮大な風景を、潮を吹きながらゆったりとしもの海をゆく鯨で表わしている。のどかな風景が吼ゆるという語によって、いっぺんに緊張感を疾らせるものへと転じてしまう。

流れゆく大根の葉の
早さかな

高浜虚子が大根の葉を見ておもっていたのよりも、最近の時間はあたかも混沌としてますます汚濁の度を加える終末へと、強力に索引せられてあるかのようにずっとずっと早く流れている。ちなみにわたしたちが時間という語を使用する場合には物理的時間のみではなく、生理的時間もそれに重ねあわせているのは当然なことである。同じように流れても静物と生物では、やはり生物のほうがもっとわが身に近く感じられてしまう。解脱の境地からは遙かに遠い諦めの境地。暮には流してあるいは流れて、白紙還元の境地で正月を迎えたいという願望を持つ人は多いのか。柴田白葉女の句

水鳥のしづかに己が身
を流す

しんとした寂寞の裡に
果しない淋しさが滲み出
てくる。もっと暮の淋し
さを直截にうたった内藤
丈草

淋しさの底ぬけて降る
みぞれかな

内藤丈草のみぞれが降る前の句は

雪景身の上を啼く
鳥かな

もうどうにもじっと我慢をしていることが出来ない暮を送らなければならない時代、ならない社会、ならない人もいる。身を掘るようにして。西東三鬼の鋭い句。叫びおるであろうが、関西では叫ぶことを叫ぶという。この句の西東三鬼は神戸に住んでいたから、ひょっとすれば叫ぶではなくて叫ぶと読むのがいいかもしれない。そのほうが感じが大きく深く拡がり、なおかつ生理的なものへの結びつきもつよまるのではなかろうか。

刈田の果に叫びおる

やがて疲れきって全ての音が静まり、後は静寂のうちに除夜の鐘を待つばかりである。臼田亜浪の句

ひよどりの
それきり鳴かず
雪の暮

年があらたまると気分もあらたにしたいというつよい願いが、同じ雪が降っていたとしても、その雪をちがった雪にかえてゆく。広瀬直人の句

正月の雪
真清水の中に落つ

同じく中村三郎の歌

降る雪の音こそなけれ
澄みいりて
かすかに光る
いのちなりけり

古い句では榎本其角

日の春を
さすがに
鶴の歩みかな

ケの日々は仕様がないとしても、せめて正月という天下晴れてのハレの日ぐらいは、さすがとおもわせる歩きかたで街を颯爽と歩く人々に出会いたい。

勿論榎本其角はたを越えて生き方として、鶴が胸をはって歩くように生きてゆくことが出来たらどんなにいいことだろうと、鶴の歩みにたいする羨望と感嘆を、日の春という明るいトポスをきりくちにしてものの見事に堂々と纏めあげている。

あたらしき背広など着て旅をせむ
しかく今年も思ひ過ぎたる

江戸から明治へと時が流れていっただけで、人の構えも歌の構えもこれだけ変ってゆく。

石川啄木の歌である。他のことはいざ知らず、旅についてだけは今の世のほうがずっと豊かになってきたようだが、歩き方はあるいは生き方はどう変ってきたのだろうか。わたくしたちは颯爽と胸をはってしかも堂々と歩くことが出来ているのか。石川啄木の歩き方を考えただけでも、もうそういうことについて考えをおよぼしてゆくのに、非常に大きな徒労感だけが実感として残るのみである。とはいえ正月はやはり正月である。たとえささかな楽しみでもそれをそっと大事にしてゆきたい。

雪の夜の紅茶の色を
愛しけり

日野草城は多分毎日毎日を叮嚀に大事にしながら生きている人であろう。きっと。

紅茶をのみながらも殆んど無意識のうちから意識にその関をこえようか、また無意識界にもどってしまおうか、春の海の波のようにたゆたうものがある。それをとらえた窪田空穂の歌

沈黙の心の海にうかまんとして　うかみあえずたゆたひてあり　一つの言葉

もどかしくじれったく、ああではないこうでもないといったりきたりしているのは、その言葉が生き死にに重大な影響を直接にもたらさないアートの次元であれば、それはゆっくりと峡糧をこいでいるようなもので、むしろ心地よくこよなき愉悦感に浸っているようなものだろうが、多くのわたくしたちの生活はもっともっと厳しく、辛い状況にこの近年特に迫いこまれてゆきつつある。そういう状況に置かれながらも、やはり人間である以上なんとかして自分をよりよく、社会をよりよく、出来ることなら世界をよりよくしていきたいものだというつよい願いはなかなか捨てきれない。最後に原阿佐緒のぞっとするようなつよい歌を。

生きながら針に貫かれし蝶のごと
悶えつつなほ飛ばむとぞする

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

PRO BOWL 2
リアル画面、迫力のピンアクション
幼児向けガーターなしオプションも

NEW FLASH CHANCE®
ニューフラッシュチャンス

要望に応え、さらにパワーアップ！
景品収納もぐ～んと大きく楽々交換!!

JANUARY 1・15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	–	デッド・オア・アライブ（テクモ） Dead or Alive (Tecmo)	7.32
2	3	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	6.83
3	1	サムライスピリッツ―天草降臨（SNKネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	6.81
4	2	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	6.79
5	5	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.00
6	13	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.87
7	–	パズルボブル 3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.83
8	6	ステークスウイナー 2（ザウルス／SNKネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	5.80
9	4	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.77
10	7	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	5.52
11	12	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.30
12	27	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	5.20
13	16	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.10
14	–	ティンクルスタースプライツ（ADK／SNKネオジオ） Twinkle Star Sprites (ADK/SNK)	5.00
15	9	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.96
16	30	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.95
17	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	4.84
18	23	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.80
19	–	雀々しましょ（ビスコ） Mahjong Jong* (Visco)	4.78
20	18	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.75
21	15	スーパーワールドスタジアム 96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	4.73
22	24	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai―The Great Wall (Sun)	4.71
23	14	パズルボブル 2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.64
24	11	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	4.62
25	–	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

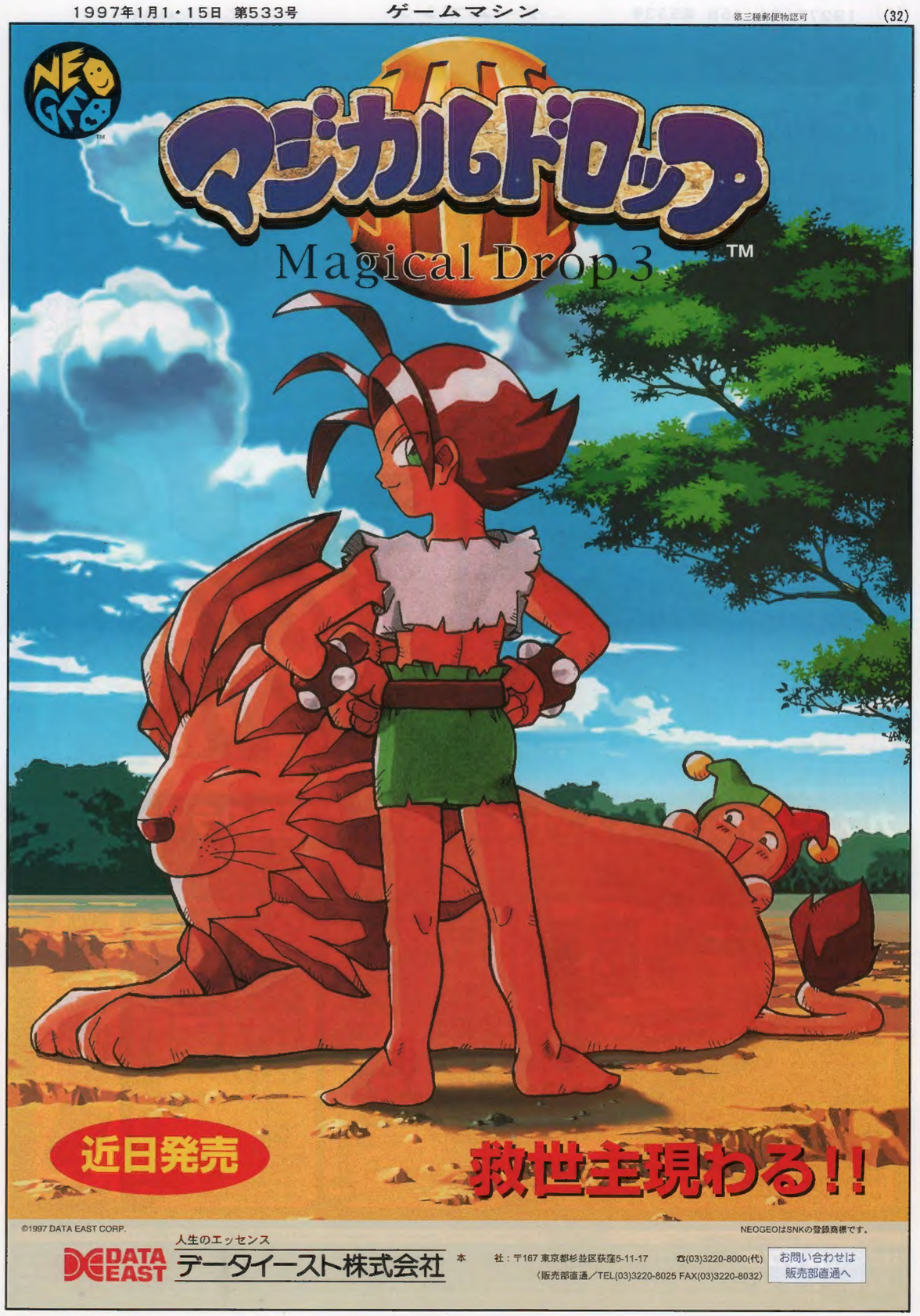
前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	8.13
2	1	バーチャファイター 3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.08
3	3	セガツーリングカー（DX／2P）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	7.23
4	2	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.81
5	4	ウェーブランナー（セガ社） Wave Runner (Sega)	6.67
6	8	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.46
7	5	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	6.18
8	7	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	6.06
9	9	バーチャコップ 2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.80
10	12	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.59
11	14	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.33
12	15	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.14
13	11	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.11
14	13	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.04
15	16	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	4.93

■フリッパー (FLIPPERS)

1	1	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.20
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.60
4	–	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50
5	5	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	9.50
2	2	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.87
3	3	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	7.88
4	4	ネーム倶楽部（セガ社） Name Card Club (Sega)	7.14
5	6	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.89



©1997 DATA EAST CORP.
NEOGEOはSNKの登録商標です。
人生のエッセンス
DATA EAST データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000(代)
〈販売部直通／TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
お問い合わせは販売部直通へ

KONAMI

ワンダーコスモス
WONDER COSMOS™

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

宇宙をイメージしたマスメダルゲーム。
小スペースにも設置可能、あらゆるロケーションを華麗に演出します。

遊び方
ホロスコープタイプゲーム
ワンダーコスモスの特徴
◆今までのゲームのようなベット時間はありません。プレイヤーはいつでもゲームに参加することができます。
◆「スーパービンゴ」と「ホロスコープ」の2つのゲームを切替えて同時に遊べます。
◆長時間プレイしても目が疲れない10.4インチTFT液晶モニターを使用。

「スーパービンゴ」ゲームの特徴
◆ビンゴのエリアがベット枚数に応じて10×10まで拡大します。(世界初)
◆ゲーム開始後でも追加ベットができます。
◆ベット枚数が多いほどビンゴが完成する確率が増加します。
◆5個以上のラインを揃えると当たりとなり、揃う度にWIN枚数が加算されていきます。
◆ビンゴのエリア上の星座のナンバーを全て当てたときスターボーナスが獲得できます。

「ホロスコープ」ゲームの特徴
◆占星術に用いられるホロスコープをイメージしたニュータイプのゲームです。
◆1球ごとに当たりかゲームオーバーかが決まり、非常にスリリングです。
◆コンティニューし連続して勝つと大量のメダルが獲得できます。
◆3ヶ所当たるとトライアングルボーナス、6ヶ所当たるとスターボーナスが獲得できます。

本体仕様
■本体寸法 Outer Dimensions：
1,745(W)×1,640(D)×2,200(H)mm
■本体重量 Weight：約430kg
■使用電源 Power Supply：AC100V 50/60Hz
■消費電力 Power Consumption：650W(定格)
■メダル容量(25¢ゲームメダル)：
ホッパー容量 約450枚、オーバーフロー容量 約1,500枚
■モニター：10.4インチTFT液晶×6台

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

JAMMA Holds First Show In Hong Kong

The Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and the Japan External Trade Organization (JETRO), a trade promotion organization under the supervision of the Ministry of International Trade and Industry (MITI), held the "Asia Amusement Machine Show '95" (AAMS) on November 28–30 at the Hong Kong Convention Center where 28 Japanese manufacturers, suppliers, etc. participated.

The show served as both a trade show and an event for players, being visited by about 10,000 persons including 7,896 players. Amusement related traders numbered 981, and those related to JETRO and press numbered 1,344. Although a breakdown of traders by country is unclear, they came from Southeast Asian countries such as Singapore, Indonesia and Thailand, and also from Australia, etc.

Apart from Namco's "Tekken 3" and "Alpine Racer 2" (compact type), there were no noteworthy brand-new products. Quite strangely, a number of medal games, which are illegal to operate in Southeast Asia, were exhibited.

The main gaming machines exhibited were Konami's "GI-Classic", Sigma's "Derby Mark VI", and Taito's "Winning Gallop", all being horse racing games. JAMMA explained that it allowed the exhibition of these games since the Hong Kong authorities advised that the machines could be exhibited as long as they were not sold.

Many exhibitors claimed they had good sales as a result of the "AAMS" as a trade show. There were, however, exhibitors who entertained a simple but strong question, "Why was it held in a foreign country (Hong Kong, in this case) and not in Japan.

As for the effects of the show as an event for promoting video games, manufacturers such as Capcom and SNK were satisfied in that it was conducive to increasing the number of players in Hong Kong. However, manufacturers of kiddie rides and parts, and second-hand game suppliers who are not related to such promotion, were doubtful about the event.

Almost all the video games exhibited were sold out through distributors in Hong Kong. As mentioned earlier, gaming machines were brought back by their exhibitors. Whether or not "AAMS" will be continued from 1997 onwards remains yet to be determined.

Sega, Hyundai In Coin-Op Sales Venture

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced that it set up a joint venture in December 1996 with Hyundai Corp., Korea, with a view to commencing the marketing of coin-op games in Korea from January 1997 through this joint venture. The joint venture, which is to be called Hyundai Sega Entertainment Co., Ltd., Seoul, will be owned 75% by Hyundai Corp., a subsidiary company of Hyundai Electronics Industry, and 25% by Sega.

Hyundai Sega Entertainment will import dedicated videos from Sega, Japan, assemble imported PC boards, and thereby market coin-op amusement games within Korea. To support this, a coin-op game marketing expert will be dispatched from Sega to the joint venture.

Thanks to the efforts of the Korean operator association, government control over arcade operations has been relaxed and the market has expanded as a result. This is the reason for the joint venture, says Sega. While at present, gaming machines such as slot machines and video poker, are not permitted in Korea, amusement video and arcade games are widely accepted by the general public.

Nintendo Bows Diskdrive For "Nintendo 64"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, unveiled "Nintendo 64 Diskdrive (64 DD)" on November 22 at the "Shoshinkai Software Expo '96". To be used in combination with "Nintendo 64", "64 DD" will be shipped within 1997.

According to Nintendo, the "64 DD" reads/writes a dedicated 64-megabyte magnetic disk, and can be used, if necessary, with a masked ROM cartridge. The disk-drive can transmit 64 megabytes of data in about 81 seconds. By using it in combination with "Nintendo 64", it is possible to realize more speed and greater data volume than either SCE's "Play Station" or Sega's "Saturn", both of which have built-in CD-ROM disk drives, Nintendo explains.

Nintendo also explains that, when shipped, a package for RAM addition will be attached. However, the RAM size has not been announced.

When developing "Nintendo 64", Nintendo assumed that software would be supplied not in CD-ROM form, but in ROM cartridges. Now it has announced the introduction of ROM/RAM for a magnetic disk. Both come in specialized hardware, and are therefore leading in a direction quite the opposite of the standardized format that Microsoft has been pushing for.

Tecmo, Jaleco Return To Profit In Mid-Term

Tecmo Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥4,445 million, up 49.2% over the same term a year ago, and net income of ¥255 million. Tecmo is thus back in the black after two years of losses. This was announced on November 29.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,021 million, up 32.8% over the same period a year ago, home videos ¥906 million, up 76.0%, arcade operation ¥1,515 million, up 65.9%, and others ¥2 million, down 93.6%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥47 million, up 838.8%, home videos ¥313 million, down 33.5%. The export ratio decreased to 8.1% from 16.7% in the same period a year ago.

The number of arcades Tecmo owns increased to 68 with the addition of 6 during the mid-term. Tecmo revised its forecast for the fiscal year ending March 1997 upwards to ¥8,700 million in revenue, up 22.5% over the preceding year, and ¥600 million in net income.

Jaleco Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥4,026 million, up 34.2% over the same term a year ago, and net income of ¥77 million. Jaleco also returns to profit after two years of losses.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,548 million, up 14.2% over the same period a year ago, home videos ¥1,566 million, up 147.5%, aquariums ¥291 million, down 8.6%, and others including arcade operation ¥619 million, down 10.7%.

A breakdown of exports shows that coin-op games accounted for ¥414 million, up 142.1%, and home videos ¥576 million (vs zero in the same period a year ago). The export ratio jumped up to 24.6% from 5.7% in the same period a year ago.

Mid-term Results

	revenue	net income
Sega	174,856 (11.8%)	6,032 (9.0%)
Nintendo	130,159 (-3.7%)	15,666 (-46.3%)
Namco	46,729 (12.8%)	3,108 (33.1%)
Taito	35,158 (-3.7%)	948 (—)
Konami	21,330 (24.2%)	3,006 (100.4%)
Capcom	16,999 (28.9%)	1,210 (2,022.8%)
Tecmo	4,445 (49.2%)	255 (—)
Jaleco	4,026 (34.2%)	77 (—)

Unit in million yen; figures in parentheses denote % change from the same period a year ago.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com
© 1997 Amusement Press, Inc.

USED BUT LIKE NEW
/ RECONDITIONED DEDICATED MACHINES
// USED ORIGINAL PCB'S

Fillmore, inc.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan,
Phone : 81-727-54-2535
F a x : 81-727-54-2522
e-mail : fillmore@pic-internet. or. jp
W e b : http : //www. pic-internet. or. jp/~fillmore/

namco®

謹賀新年

本年もナムコ製品を
宜しくお願いいたします。
平成九年 元旦

あ つくなれ
ふたりで競えば
なお楽し
あの歌を 唄うあの娘は 建みさと
アルペンレーサー2 コンパクト

パ ーフェクト
パックマンなら
大当り
パックアドベンチャー
※筐体はイメージCGです。

す きな娘に
すくって
そのまま
プレゼント
スウィートザック

ギ ャラリーも
やってみたいと
列つくり
ギノウタイ

と めんなよ
今日もバトルが
呼んでるぜ
トーキョーウォーズDX

寿

パ リにいる
あの娘と一緒に
遊びたい
パックエイト

て んかいち
最強目指し
対戦し
鉄拳3
※画面は開発途中のものです。

せ いしゅんの
思い出づくり
やめられない
セラージュ

と なりには
強い相手が
座ってる
トーキョーウォーズSD

ナムコ・マンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/

「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい

本社		〒146 東京都大田区矢口2-1-21	TEL03-3756-2311(大代)
販売一部	(東京)	〒146 東京都大田区多摩川2-8-5	TEL03-3756-2311(大代)
	(札幌)	〒003 北海道札幌市白石区南郷水3条1-8-2	TEL011-822-5002(代)
	(名古屋)	〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27	TEL052-933-6305(代)
販売二部	(大阪)	〒564 大阪府吹田市江の木町20-10	TEL06-338-3511(代)
	(福岡)	〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	TEL092-474-5605(代)

©1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.